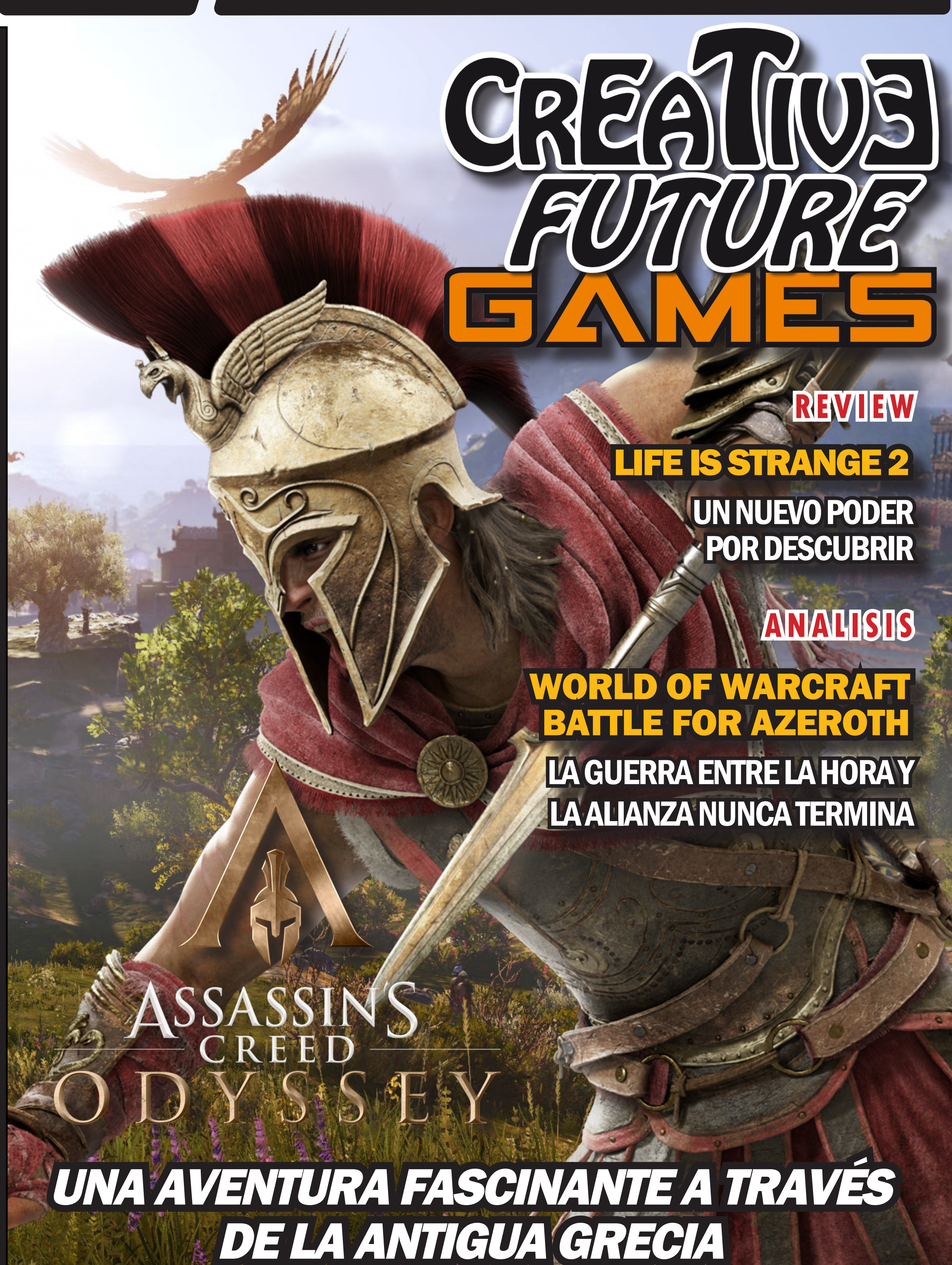
GRATUITA creativefuturegames.es SEPTIEMBRE 2018 N 71

CREATIVE FUTURE GAMES



AGONY • ON RUSH • THE CREW 2 • PREY:MOONCRASH • SUMMERSET

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN   

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB

ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ



CREATIVE FUTURE GAMES

Nº71

SEPTIEMBRE 2018

LAS VIEJAS GLORIAS. TODO ES CUESTIÓN DE MODAS, CUESTIÓN DE TENDENCIAS QUE MARCAMOS LA SOCIEDAD O ¿TAL VEZ LAS MARCAN POR NOSOTROS? DURANTE UNOS AÑOS TUVIMOS LA MODA DE LOS GÉNEROS, UN AÑO CON SHOOTER POR UN TUBO, UN AÑO DE JUEGOS DE ROL, OTRO DE SURVIVAL HORROR, LUEGO LLEGARÓN LOS INDIES QUE SIEPMPRE HAN ESTADO AHÍ PERO QUE DURANTE UN TIEMPO COGIERON MUCHA FUERZA, LOS JUEGOS DE MUNDO ABIERTO, LUEGO LAS CONTINUACIONES DE LAS SAGAS: SEGUNDA PARTE DE... QUINTA ENTREGA DE OTRO... ULTIMO JUEGO DE LA TRIOLOGÍA... PERO AHORA ¿CUAL ES LA TENDENCIA? TENEMOS MUCHAS CONTINUACIONES, TENEMOS MUCHOS INDIES, TENEMOS MUCHOS SHOOTERS, TENEMOS MUCHO DE TODO PERO A LA VEZ NADA QUE MARQUE EL RITMO O LA LÍNEA PARA DECIR QUE LA MODA ES AHORA ESTO O AQUELLO, Y AHORA DE CARA AL INVIERNO Y AL NUEVO AÑO, ¿OS ATREVEIS A MOJAROS Y DECIR QUE MARCARÁ LA NUEVA TENDENCIA?

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com



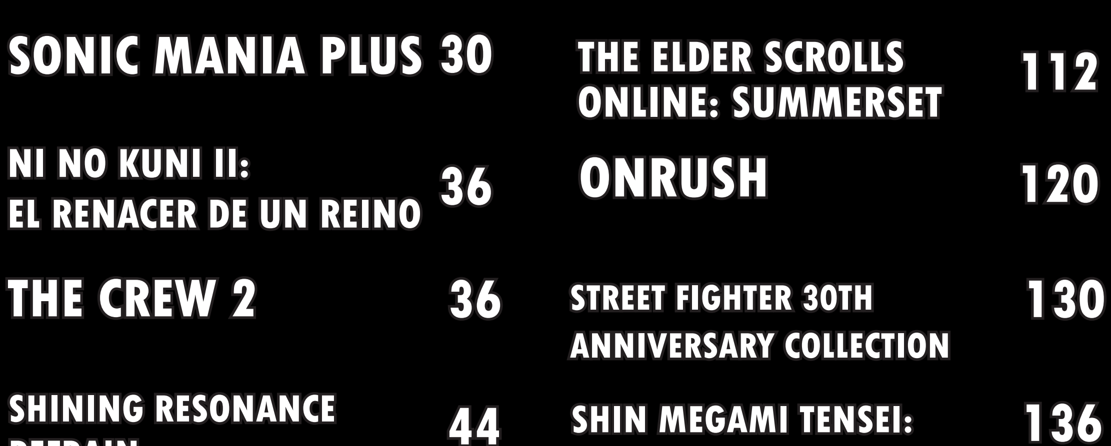






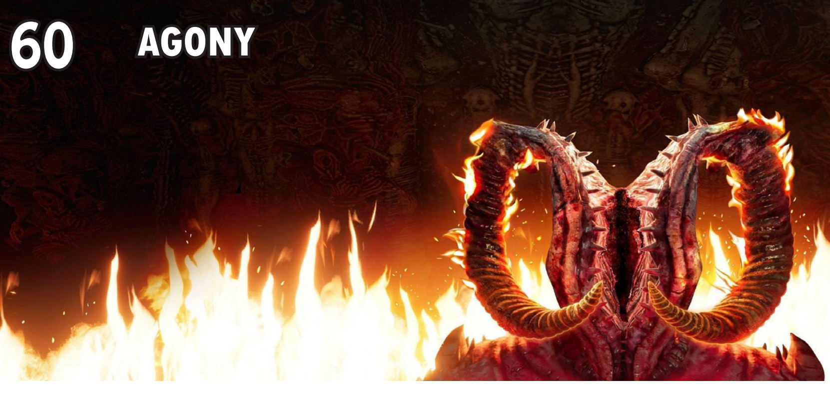


PREVIEWS



ANALISIS











ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

DE EGIPTO A GRECIA O ¿DE GRECIA A EGIPTO?

Las historias no se acaban en las oficinas de Ubisoft y cuando parece que no queda nada que nos pueda sorprender aparece con un nuevo mundo donde viviremos una verdadera aventura

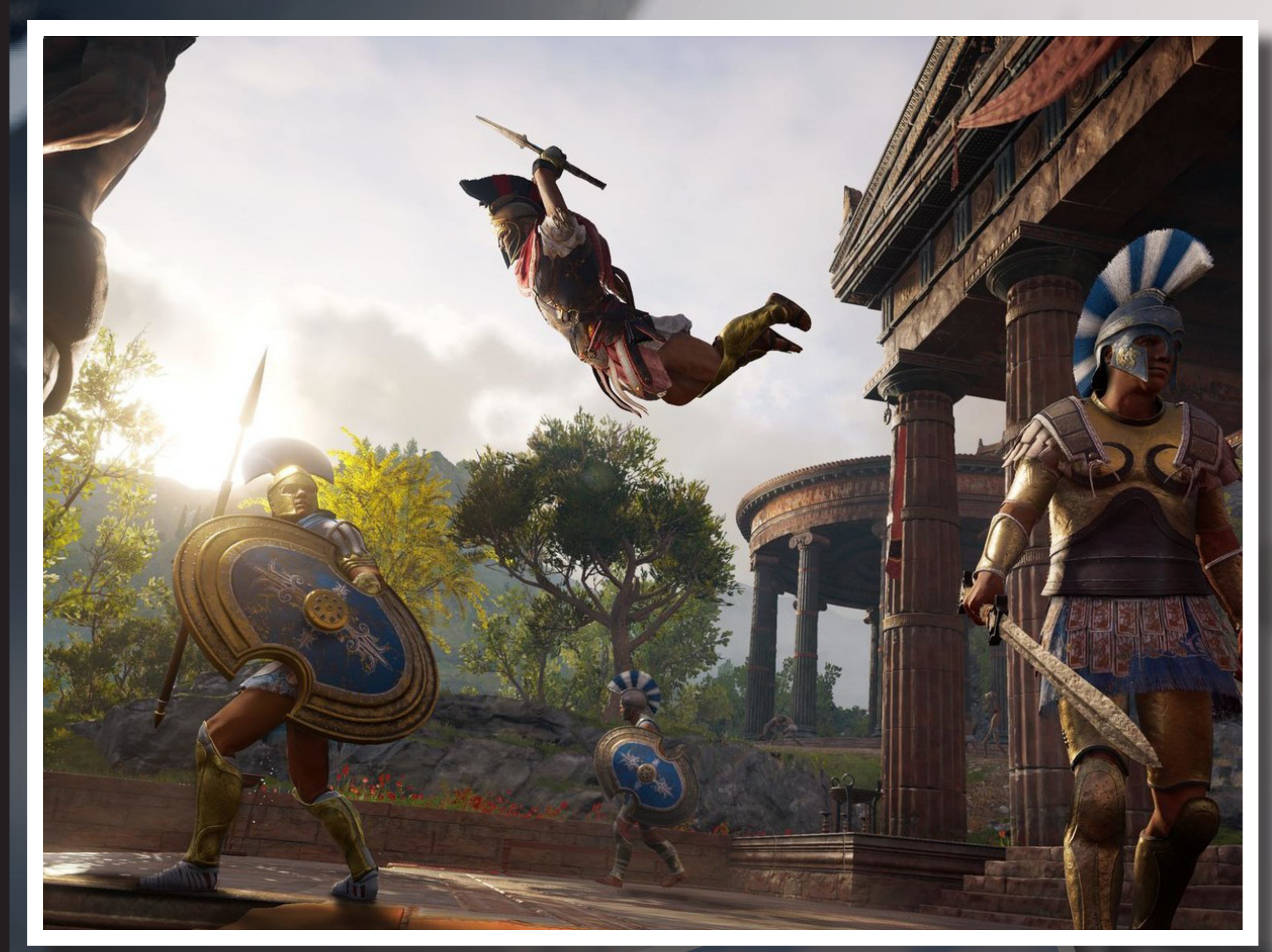
Una nueva entrega, una nueva historia, nuevos personajes, y un mundo entero por descubrir es lo que nuevamente nos ofrece Ubisoft con esta fórmula que siempre funciona. Son muchas las críticas que recibe durante cada lanzamiento, tanto malas como buenas, pero no hay duda de que siempre queremos que llegue el siguiente juego para meternos en el Animus y sumergirnos en la nueva historia que nos tienen que contar.

Con el anterior juego viajamos a lo más lejano en la historia donde Ubisoft había llegado, y casi lo más antiguo donde hoy en día podemos llegar, recorrimos el antiguo Egipto. Con este juego la empresa desarrolladora cambio el mundo de





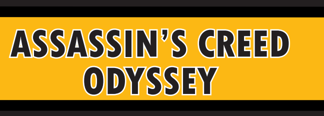
>>>





Assassin's Creed creando un nuevo estilo de juego, una nueva forma de vivir esta saga y un mundo más abierto donde los límites se han perdido. Como punto muy interesante y tan novedoso como en Assassin's Creed Rogue donde éramos un templario, es que aquí nosotros no estaremos asociados a ningún credo, porque básicamente no existe pero además de eso podemos orientar nuestras decisiones como más nos interesen, ¿Porque no matar a cualquiera? ¿Porque no robar lo que nos apetezca? Lo podremos hacer pero ello encaminará la historia a uno u otro final, interesante ¿no? Con esta nueva entrega, Assassin's Creed Odyssey, nos iremos a Grecia, pero no la actual, si no la antigua Grecia donde viviremos una épica historia donde la Hermandad aún no existe... ¿Eso como puede ser? Pues puede ser, por poco, pero si, nos vamos unos años antes de lo vivido en el antiguo Egipto para vivir una historia previa a la formación de la Hermandad. Estaremos en medios de las Guerras del Peloponeso sobre el año 431 A.C., un gran evento en la historia donde tendremos una guerra entre la Liga de Delos (Atenas) y la Liga del Peloponeso (Esparta). Podríamos entrar en más detalle sobre ideologías, problemas económicos y políticos de la época que básicamente es lo que mueven la historia de este juego pero nos esperaremos a tenerlo en mano para jugarlo y así no spoileamos nada. Entre los entornos por los que nos veremos volveremos a movernos por mar navegando por el distintos y conocidos mares como los son el Mediterráneo y el Jónico. Y no solo tendremos mar por supuesto, porque como nota a apuntar hay que decir que el mapa de Assassin's Creed Odyssey será el más grande de la saga. Entre este último detalle, la época en la que nos encontramos y sabiendo el trasfondo historia que lo rodea podéis imaginaros algo o mucho de todo lo que viviremos en esta épica historia. En lo respectivo al personaje que controlaremos, al igual que venimos viendo en entregas anteriores, podremos elegir entre dos personajes, esta vez contamos con Alexios y Kassandra aunque seguramente tendremos algún que otro personaje por ahí que usaremos temporalmente pero no tenemos más detalles para daros todavía, y más de uno de sorprenderá con los acompañantes que nos encontraremos. Como gran novedad será que no tendremos los dos jugadores durante la historia como ha pasado otra veces sino que tendremos que elegir entre uno y otro para jugar y la historia no será exactamente igual para Alexios y Kassandra ¿Cuál coger entonces? Vosotros elegir pero si deciros que

>>



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

PLATAFORMAS: PS4, XB1, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR BIBI RUIZ

la novela que han anunciado tiene como protagonista Kassandra. En lo referente al estilo de juego seguiremos en la nueva línea que se tomó con Assassin's Creed Origins teniendo un RPG de mundo abierto, algo que gusto mucho y que se va a mantener. Un detalle que tampoco sabemos pero que seguro lo habrá es la conexión directa al anterior juego que históricamente queda después de Assassin's Creed Odyssey... ¡Se abren las apuestas!



LIFE IS STRANGE 2

UN NUEVO PODER POR DESCUBRIR

Nuevos personajes y nueva historia pero sigue siendo Life is Strange y a falta de unos cuantos días más de espera podremos retomarlo de nuevo en nuestras consolas y pc con cinco nuevos episodios.

Cuando fue anunciado este juego fuimos muchos los que saltamos de alegría porque han sido muy buenos momentos los que hemos pasado jugando a los episodicos juegos de Life is Strange, incluso cambiando de empresa esta saga no ha perdido la esencia que tiene desde el primer capítulo.

DONTNOD Entertainment vuelve a ser el encargado de traer esta nueva entrega de tan querida franquicia. Al igual que ha ocurrido durante todos los juegos anteriores este vendrá en capítulos, más exactamente en cinco.

Viviremos la historia de los hermanos Sean y Daniel Diaz, de 16 y 9 años, que se ven obligados a huir de su casa en las afueras de Seattle tras un trágico incidente que cam-



LIFE IS STRANGE 2

PLATAFORMAS: XBO, PS4, PC

GENERO: AVENTURA INTERACTIVA

REALIZADO POR CRISTINA USERO



biará sus vidas para siempre. Por temor a la policía, Sean toma la dura decisión de llevarse a su hermano a Puerto Lobos, en México. La vida en la carretera es dura, y los dos hermanos tendrán que tomar decisiones complicadas mientras se arman de valor para seguir adelante en un viaje que pondrá a prueba sus lazos de hermandad. Como hemos visto la historia es nueva, algo novedosos en la serie porque perdemos el rastro a nuestra amigas, pero no todo se queda ahí, nuevas localizaciones, nuevas opciones de jugabilidad y un nuevo poder por descubrir... Suena todo muy bien. Vuelven a ser importantes los cosas más cotidianas como pueden ser la relación entre hermanos, la educación y el paso de la niñez a la edad adulta. "El lanzamiento de Captain Spirit fue genial para el equipo y nos morimos de ganas de presentarles a los jugadores la nueva historia y los nuevos personajes de LIFE IS STRANGE 2", palabras de Raoul Barbet, codirector creativo de LIFE IS STRANGE 2"Nos hemos esforzado con el equipo original para mantener lo que a mí personalmente más me gustaba del primer juego: la ambientación, los aspectos cinematográficos y, cómo no, la música". Solo queda decir que deseando que llegue el 27 de septiembre para comenzar a jugarlo. Si no lo tienes reservado ya sabes que tienes que hacer hoy.

DO NOT FEED THE MONKEYS

LAS DECISIONES QUE TOMES SERÁN LAS QUE MARQUEN EL CAMINO

A veces estamos cansados de tener siempre los mismos juegos, siguiendo un prototipo casi establecido ya, pero ahora nos saltamos todas las normas y ¿que nos encontramos? Do Not Feed The Monkeys

Estamos aun lo que se considera como un "simulador de voyeur digital" que dentro de muy poco lo tendremos disponibles en nuestras tiendas y si hablamos de su creación, podemos decir que tras más de dos años de colaboración en el desarrollo entre Badland y Fictiorama, han cedido la publicación y distribución del juego a Alawar Premium ya que ambas partes están de acuerdo en que esta es una excelente oportunidad para que el juego gane más exposición internacional. Do Not Feed The Monkeys un título en el que invades la privacidad de decenas de extraños, siendo testigo de sus momentos más íntimos,







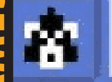
DO NOT FEED THE MONKEYS

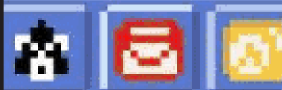
PLATAFORMAS: PC

GENERO: SIMULADOR

REALIZADO POR ISA GARCIA





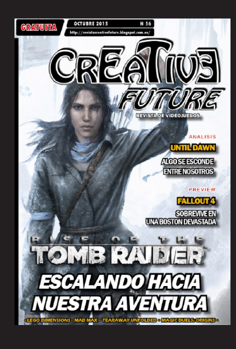


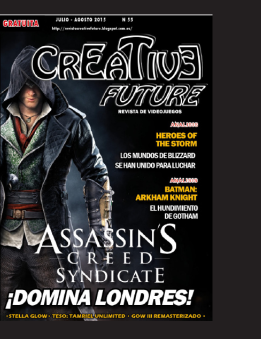


tratando de mantenerte al día con el pago del alquiler mientras consigues suficiente dinero para comprar algo de comida de vez en cuando... Serás el nuevo miembro del "Club de Observación de Primates", que por supuesto no es la sociedad de conservación de la vida silvestre que el nombre sugiere. Es nada menos que la tapadera de un grupo clandestino que vigila a la gente a través de cámaras de vigilancia y webcams desprotegidas. Cansado de vivir en un apartamento destartalado y de tener trabajos aburridos, has sido aceptado como parte de esta organización exclusiva, así que tendrás la posibilidad de espiar a los "monos enjaulados". Imaginaros el poder que tendremos en nuestras manos conociendo tanta información. Lo que si tendremos prohibido es interactuar con la gente, es decir, está prohibido "alimentar a los monos" y ahí es donde aparecer tú, ¿Vas a interceder en nombre de la justicia? ¿Vas a sabotear sus sueños? ¿O te quedarás sentado sin hacer nada mientras ves arder el mundo? Eso si, ten en cuenta que lo que hagas o no hagas tendrá consecuencias. La forma de interactuar podrá ser de varias formas, con narrativas cómicas, terroríficas, tristes, sorprendentes, dramáticas o con claros tientes de ciencia-ficción.

En lo referente a su apartado gráfico, tendremos un juego con un fuerte estilo visual "pixel art", donde se nos permitirá navegar por redes sociales, wikis, sitios web, periódicos, tiendas en línea y salas de chat (todo ficticio, lógicamente), donde recopilaremos información sobre los "monos" a los que estás espiando. "Do Not Feed The Monkeys es nuestro proyecto más ambicioso hasta la fecha", comenta Alberto Oliván, diseñador de narrativa de Fictiorama Studios. "Hemos tenido total libertad a la hora de diseñar las historias y la mecánica de juego y, como resultado, el jugador experimentará diferentes situaciones y se enfrentará a diferentes finales en función de las decisiones que tome".

Más de 70 números publicados





















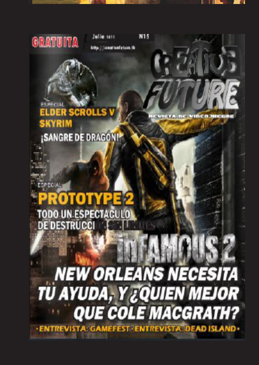























LA GUERRA ENTRE LA HORDA Y LA ALIANZA NUNCA TERMINA

La Horda y la Alianza siempre han estado enfrentadas pero esta vez se enfrentan por el control definitivo de su mundo y Azeroth se tambalea tras el devastador ataque de la Legión

No son pocos los años que lleva en la espalda es gran MMO a la espalda y ya os aseguramos que al ritmo que va serán muchos más sin lugar a dudas. Hemos visto grandes cambios en el mundo, hemos visto portales a otros mundos, la destrucción de Azeroth, nuevos mapas, la completa reforma de los mapas iniciales, nuevas razas, nuevas clases, captura de mascotas, nuestra ciudadela y un sin fin más de cosas que han hecho crecer Azeroth hasta niveles inimaginables. Ahora con esta nueva expansión el contenido que nos ofrece no es poco, además de un nuevo mapa con cientos de horas de contenido tenemos nuevas clases raciales de las cuales os vamos a hablar, pero no os vayáis porque además de eso hay mucho más.

Suma y siguen las expansiones de este, la gallina de los huevos de oro de Blizzard. Siempre pensamos que esta va a ser la última expansión, que Blizzard ya no tiene nada más que mostrar pero entonces llega el anuncio de la nueva expansión. En este caso Blizzard decide volver a sus raíces con Battle for Azeroth, ya está bien de tantas alianzas, ni de tanto demonio, ahora toca la guerra que siempre ha estado latente en el corazón de Azeroth, la eterna batalla que nunca acará, la guerra entre la Horda y la Alianza.

En esta nueva expansión veremos caras conocidas, personajes míticos que siempre están ahí pero que nunca dejan de sorprendernos como en este caso Sylvanas





un montón dando al juego cientos de horas más donde tanto jugadores nuevos como veteranos disfrutaremos viendo los nuevos mapas, buscando el nuevo material y forjando nuevas armas y armaduras. Si vemos la incorporación de un nuevo material que lo cambiará todo, la Azerita.

Como nuevos continentes viajaremos a Kul Tiras y Zandalar donde recluraremos nuevas razas aliadas. Vamos a explorar dos reinos míticos (Como campeones de la Horda, viajaréis al imperio de Zandalar, como defensores de la Alianza, visitaréis la talasocracia de Kul Tiras, hogar de Jaina Valiente). Entre las nuevas razas aliadas tenemos los tauren Monte Alto, los elfos del Vacío y los enanos Hierro Negro aunque antes tendremos que tener una cierta reputación con ellos.



Brisaveloz . Un personaje con una historia profunda que se extiende con lo que se nos muestra en esta expansión. El argumento no se queda solo ahí sido que cada zona, cada personaje tendrá un pequeño grano que añadir a estar gran montaña que formar el gran hilo argumental que nos cuenta la nueva expansión del juego. Sería imposible escribir sobre todo el contenido detalladamente y tampoco os ayudaría mucho por lo que aunque entraremos a hablar de todo lo nuevo lo haremos en líneas generales para que no os quedéis sin saber nada pero que vosotros seáis los que descubráis los secretos que esconde. Como sabréis podríamos contar mucho más, desde las nuevas habilidades, a las armas que han aparecido pasando por todo el entorno que rodea esta nueva expansión pero algo tendremos que dejar para que vosotros lo descubráis.

El contenido como siempre crece





Si no podéis esperar a llegar al nivel 120 y no queréis ni subir un nuevo personaje ni tampoco subir el que ya teníais nivel a nivel contáis con la ayuda del personaje instantáneo al 110, que no está nada mal porque comenzamos jugando directamente a los nuevos mapas, aunque si lo que quieres es probar las nuevas razas al menos podrá comenzar en el nivel 20 siempre y cuando tengas algún personaje ya al 110, y de esta forma vivir desde el principio con un nuevo personaje.

El apartado gráfico siempre es magnífico en este juego. Blizzard siempre cuida mucho esto haciendo grandes escenarios con miles de detalles, cientos de nuevas criaturas y tantos efectos que son imposibles de contar. Los nuevas regiones tiene su especial estilo siempre distintas a las anteriores y siempre haciéndolas recordables.

Respecto a la versiones del juego disponemos de la Standard Edition (versiones físicas y digitales; PVPR: 44,99 €) además de la Digital Deluxe Edition (PVPR: 59,99 €). La diferencia es que la Deluxe Edition contiene un arsenal de extras para varios juegos de Blizzard, incluidas la montura semental Trenzamar (Alianza), la montura ravasaurio engalanado (Horda) y Tortu, la mascota bebé tortoliana, para World of Warcraft; el dorso de carta «Azeroth en llamas» para Hearthstone®; la montura sable de llamas primigenio para Heroes of the Storm®; grafitis de la Horda y la Alianza para StarCraft® II; y una colección de objetos con temática de las facciones para Overwatch®. Ya sabeis lo que le gusta a Blizzard cuidar que juguemos a varios juegos de la saga y premiar que no juguemos solo a uno de ellos.

GENERO: MMO | PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: BLIZZARD | DESARROLLADORA: BLIZZARD



REALIZADO POR BIBI RUIZ

Para los que quieran más pueden optar por la Collector's Edition, de venta exclusiva en tiendas (PVPR: 99,99€) además de los objetos para los juegos de la Digital Deluxe Edition, la Collector's Edition contiene un surtido de botín para alimentar el orgullo de los jugadores por su facción: Distintivo de lealtad de doble cara de la Alianza y la Horda (imponente emblema de doble cara para colocar en nuestro escritorio o estantería), Libro doble en tapa dura: Elegía y Una guerra justa (Esta edición limitada en tapa dura presenta dos nuevas novelas de World of Warcraft, que cuentan la destrucción de Teldrassil desde los puntos de vista de la Alianza y de la Horda. Cada historia incluye ilustraciones originales exclusivas de esta edición.. Autores: Christie Golden y Robert Brooks), Banda sonora digital de Battle for Azeroth (descarga las emotivas piezas orquestales de la banda sonora de la expansión). Lo único malo de esta edición tan especial es que cuenta con un número limitado de copias y es posible que ya no queden…

CONCLUSIÓN

World of Warcraft Battle For Azeroth es en resumen una expansión muy completa ya que trae como siempre mucho contenido para PVP, mucho contenido para PVE y además grandes cantidades de objetos, nuevos enemigos, nuevas mascotas, misiones a diestro y siniestro y una historia bastante interesante, ¿Se puede pedir más?



GREEN HILL ZONE, MECHANICAL ZONE Y MUCHOS MAPAS MÁS

Nunca un clásico había sentado tan bien. Un juego que te hará florecer los mejores recuerdos de tu infancia y con suficiente contenido como para ser un obligado en tu jugoteca.

Seguro que muchos de vosotros os quedasteis con ganas de tener el juego en físico junto a los demás clásicos de la estantería y es por ello que Sonic Mania, el juego digital que salió publicado hace un año, ha crecido para llegar hasta el formato físico y además con más contenido. Entre este contenido extra veremos nuevos personajes, nuevo modo y mejoras notables en sus distintos apartados.

No queremos entrar en excesivos detalles de lo que ya contamos en el análisis del juego Sonic Manía que podréis encontrar en Creative Future Games si echáis mano a los números anteriores así que básicamente nos centraremos en las mejoras y novedades que nos podemos encontrar al adquirir esta magnífica versión física del juego.

Lo primero es dejar constancia de lo mucho que nos ha gustado la versión física. Todo un lujo para los que seguidores de este erizo tan carismático que nos ha cautivado durante años. Esta edición incluye un libro de arte de coleccionista con más de treinta

páginas, una portada reversible SEGA Mega Drive y una carátula holográfica, todo un detallazo para que tengamos en nuestra estantería con los grandes clásicos.

Dispondremos de dos nuevos personajes jugables como son Mighty the Armadillo y Ray the Flying Squirrel cada uno con sus propias habilidades únicas. Estos personajes se unen a los ya conocidos para que la experiencia de recorrer los frenéticos escenarios que nos ofrece Sonic cambie un poco más aún. Estos dos personajes serán elegibles desde que metemos el disco en la consola si elegimos el modo Mania. Aunque son personajes nuevos para la saga estarán complemente integrados con los demás y con los escenarios que tenemos durante todo el juego.

El nuevo modo de juego se llama Encore donde se añade una imagen renovada a las localizaciones familiares al tiempo que supone un desafío sin importar tu nivel. Todo está pensado para jugar con nuestros amigos, nunca solos, ya que con el modo cooperativo local lo pasaremos en grande e incluso hacer un contrareloj para ver qué tan rápidos somos, todo lo que recodéis de estos juegos lo tendréis además de todas las nuevas incorporaciones vistas en Sonic Mania. Los gráficos son magníficos, un auténticos pixeles que muestras las zonas clásicas de entregas Sonic 1, 2, 3, Sonic & Knuckles y Sonic The Hedgehog CD además de otras nuevas preparadas para el momento. Todo siempre moviéndose a 60 frames por segundo. También veremos nuevos zonas, nuevos caminos y secretos que aparecerán explorando las zonas clásicas y nuevos niveles.

Respecto a la jugabilidad no tene-



GENERO: PLATAFORMAS

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: HYPERKINETIC STUDIOS, CHRISTIAN WHITEHEAD, HEADCANNON, PAGODAWEST GAMES, SONIC TEAM

3 www.pegi.info

NOTA 9.2

SONIC MANIA PLUS

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.4
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	9.3



REALIZADO POR ISA GARCIA

mos mucho que decir, o más bien, no tenemos mucho malo que decir porque el juego expresa un frenetismo espectacular mientras disfrutamos pasando las pantallas de un lado a otra y de arriba abajo en laberinticos escenarios donde nada más terminar desearemos volver a jugarlos porque sabremos que nos hemos dejado cientos de rincones sin explorar.

Pero aún hay más, ¿Qué pasa si ya habíais comprado la versión digital? ¿Ahora tenéis que pasar por caja de nuevo para conseguir las novedades? Pues estáis de suerte porque la respuesta es no. Podéis descargar todo el nuevo contenido sin coste alguno para que volváis a jugar al juego y encima disfrutando del nuevo contenido.

Nos ha faltado decir y que es de vital importancia para repartir el mérito de esta colección que el juego no ha sido solo desarrollado por SEGA si no que los propios fans han ayudado a crear este juego, y por eso tiene ese toque que tanto nos ha gustado a los mismos fans.

CONCLUSIÓN

Sonic Manía Plus es un juego cuidado, con gran aliciente para coleccionistas y con mucho juego divertido por delante, todo un clásico en tiempos actuales que sería raro que no quieras tener en tu col elección. Lo único malo que los que hace un año ya compraros la versión digital se quedarán sin la caja super guapa y el libro de art pero tendrán la suerte de que si dispondrán de todo el contenido nuevo a coste cero.



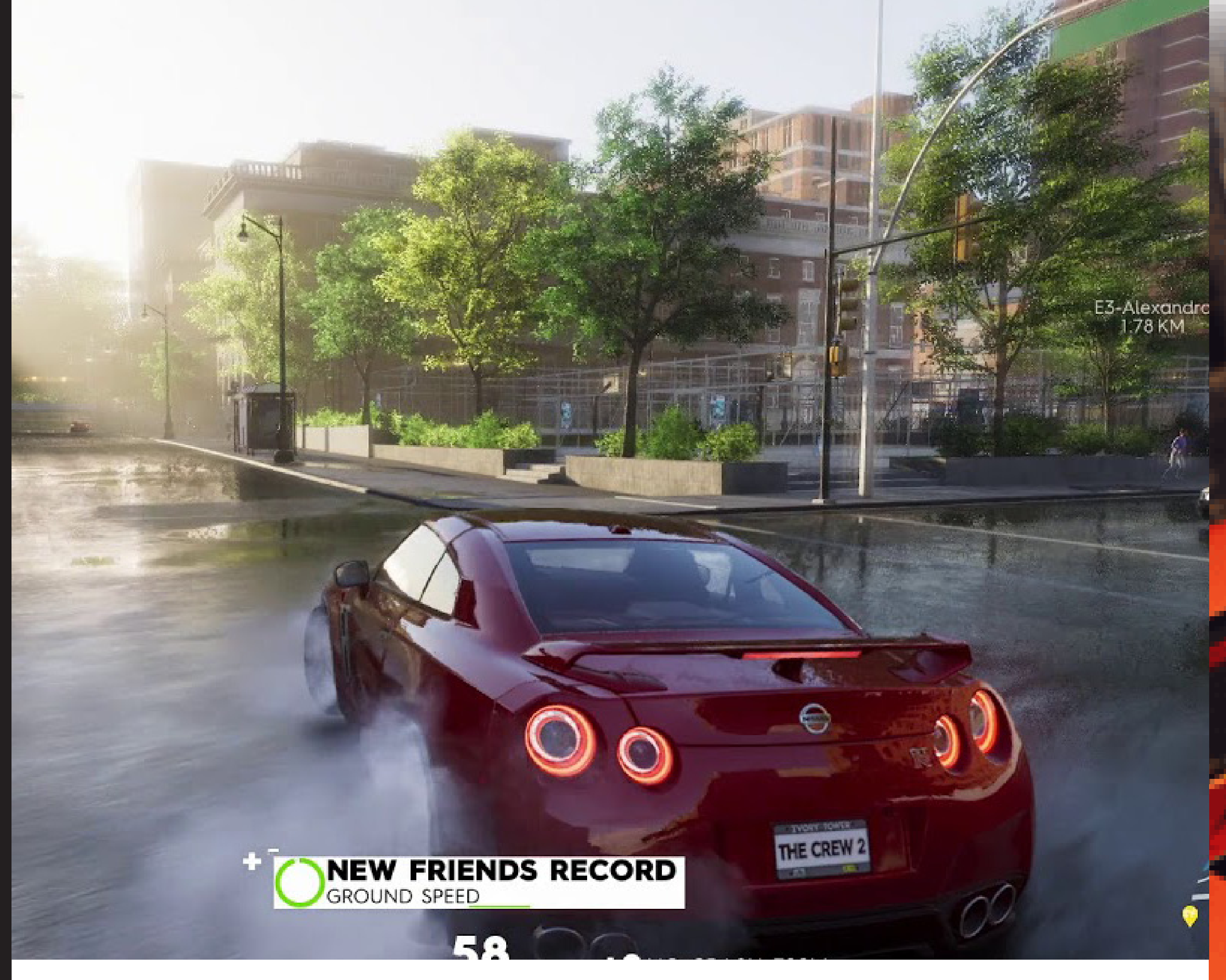
COMPETIREMOS SIN LÍMITES Y SIN IMPORTANTE POR DONDE

En The Crew 2 no solo iremos quemando ruedas con coches deportivos o motos por las carreteras sino que además podremos viajar en avión o lancha por el mar.

Con este juego de carreras nos encontramos un mundo abierto donde movernos con nuestros vehículos o con los que muy pronto tendremos. El mapa es inmenso, imaginaros que todos los Estados Unidos serán nuestros, Los Angeles, San Francisco, Las Vegas, Detroit o Miami serán solo algunos de los muchos entornos que podremos visitar. Este será el punto fuerte del juego porque imaginaros la de posibilidades y la de lugar que tenemos disponibles para explorar, vamos, una delicia. Si usamos el modo libre y pasamos de las competiciones tenemos la opción de recorrer todos los lugares míticos y en el vehículo que más nos guste, o bueno, podemos ir cambiando entre ellos. Ciertamente nos ha encantado visitar todos los rincones de los Estados Unidos y es un ejercicio que os recomendamos porque todos los lugares están muy bien recreados.

Al ir jugando iremos desbloqueando nuevas zonas, nuevos retos y además una serie de co-

>>



sas más. Vamos que el juego nos irá dando más y mejor cuanto más tiempo le dediquemos. Con esto iremos mejorando también nuestro vehículo ya que iremos recibiendo premios que nos ayudarán a ser cada vez mejores.

Todo estará dividido en cuatro familias de motor: Freestyle, Street Racing, Pro Racing y Off Road. ¿Qué os parece si hablamos de estas familias?

Freestyle, esta temeraria Familia tiene el dominio del vehículo como un arte con las cuales realizan trucos y acrobacias únicas. Durante sus shows en los lugares más míticos de Estados Unidos esta familia busca siempre impresionar a todos.

Street Racing, los pilotos callejeros. Derrochan estilo al volante y llevan la personalización al límite, pero sin dejar de lado el buen conducir, así que no les des oportunidad, conocen su territorio como la palma de la mano.

Pro Racing, son todos profesionales, y sus vehículos están meticulosamente preparados para alcanzar la máxima velocidad. El

dominio del control y trayectoria son fundamentales para tener éxito, y cada segundo cuenta en estos ataques de tiempo

Off Road, esta familia no le tiene miedo a nada. No conocen límites, especialmente los no definidos por carreteras o caminos, y siempre están listos para ir más allá para divertirse con su pasión y marcar su propio camino.

Como habréis visto todo está bien organizado para competir y tener una excusa para seguir buscando carreras y nuevos lugares donde probarnos pero ¿todo esto tiene una historia detrás? Pues algo así pero no es demasiado compleja o al menos desarrollada como la primera parte del juego, esta vez el objetivo será buscar seguidores para un programa de internet.

La cantidad de vehículos es bestial, llegando a ser más de doscientos donde no faltará ninguna marca, o al menos de las más conocidas. Encima no nos conformaremos con los coches tal cual nos lleguen porque podrán ser personalizados a nuestro gusto.

La dificultad del juego crecerá poco a poco pero al igual que pasa en muchos juegos llegará un punto que no solo contará nuestra destreza, también necesitaremos ir modificando el coche para que se adapte a nuestras necesidades. Si es cierto que todo va en buena escala e iremos notando el progreso de la dificultad con cada nueva carrera.

The Crew 2 tiene un problema que ya se espera, ya que es difícil de solventar a veces en este gé-



GENERO: CONDUCCION | PLATAFORMA: PS4, XB1, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA: IVORY TOWER



REALIZADO POR CRISTINA USERO

nero de juegos, y es la repetitividad. Cuenta con mucha variedad de juego, con muchos vehículos, con muchas competiciones pero al final, tarde o temprano todo se repite y eso hace que la curva de deseo por jugar vaya bajando. Si es cierto que este descenso cuesta en llegar porque cuenta con originalidad y muchas posibilidades y eso al menos hace que es un juego candidato para tenerlos unos cuentos meses a todo hasta que lleguemos a ser el mejor.

En la jugabilidad la conducción se disfruta mucho, los coches están muy equilibrados, los escenarios bien montados y los circuiros perfectos para jugarlos. En lo que se sale del asfalto no va todo tan bien, en las carreras por agua aunque parece que hay plena libertad tener que ir pasando por los puntos de control específicos y en los vuelos no podemos salirnos demasiado de los recorridos pero bueno, son entornos difícil de controlar y seguro que en próximas entregas se harán más finos.

CONCLUSIÓN

The Crew 2 mejora la fórmula que presento el primer juego. Viene cargado de contenido con muchos coches, un terreno enorme que descubrir, muchas pruebas, variedad de conducción que no solo manejaremos coches sino además aviones y lanchas. La única pega es que a la larga el juego llega a perder ser aliciente y comienza a ser repetitivo pero para eso tendrá que pasar bastante tiempo.



UN REMASTER QUE YA NO TE PODRÁS PERDER

Una interesante propuesta JRPG de un juego que en su día fue muy bueno y ahora además llega con más e interesante contenido como un nuevo modo de juego.

Los juegos remasterizados, los remakes, "los basados en", a veces no sabemos ni el nombre que tiene que significar pero lo que sí sabemos es que no es un juego 100% nuevo. Aquí siempre está la polémica de si debería haber salido el juego o mejor haberlo dejado en el pasado pero en Creative Future Games siempre estamos a favor de estas ediciones ya que dan a unos posibilidad de probar lo nunca visto ya fuera por tiempo o por dinero o simplemente porque tenía otro juego, y una oportunidad también para que en esa época no eran tan jugones o muy pequeñicos aun, ya que ahora tienen una posibilidad única de encontrarse con juegos que es posible nunca vieran.

Este juego no es el primero de la saga y seguramente tampoco el último pero fue notable en su día porque llegaba con sistema de juego novedoso en la saga. Y tanto que se nota porque el giro lo

hace un juego notable y una propuesta muy interesante para jugar.

Yuma tiene el alma del Shining Dragon dentro de él, que le permite transformarse en una antigua bestia al desatar el poder canalizado a través de su espada. Los Dragones, que durante mucho tiempo se pensaba que estaban extinguidos, hacen de Yuma un objetivo para el Imperio. Para utilizarlo contra el reino de Astoria, El Imperio captura a Yuma. Sonia, princesa de Astoria, pone en marcha una misión de rescate con la ayuda de los Dragoneers. Al enterarse de la complicada situación de Astoria y su lucha por salvar su tierra, Yuma decide ayudarlos.

Es un remaster del juego Shining Resonance que tuvimos para Playstation 3 y que si echáis mar-





cha atrás encontrareis el análisis en uno de nuestros de nuestros números. Como mejoras y novedades además de darnos la oportunidad de jugarlo en las consolas actuales es que cuenta con una mejora gráfica notable y un nuevo modo de juego llamado Refrain.

Ya tengo que deciros que el juego no ha sido solo estirado para que se vea mejor sino que han realizado un trabajo excelente para darle ese lavado de cara que lo hace un trabajo magnífico.

En lo referente al contenido extra, tendremos todo lo que salió en su día después del lanzamiento, todo el contenido extra, algo más para sumar a esta propuesta más que interesante ya que es un juego JRPG muy chulo. Entre este contenido ya hemos nombrado que trae un nuevo modo de juego. Esto es que al comienzo de la historia tendremos ente elegir el modo normal donde veremos al esencia original del juego, o un nuevo como llamado como el juego, Refrain, donde tendremos más personajes para elegir entre otros detalles, los cuales son la Princesa Imperial Excella y el Cazadragones Jinas. Entre los personajes jugables contaremos con Kirika Towa Alma, la Diva de la Naturaleza; Sonia Blanche, la Princesa del Rayo; Agnum Bulletheart, el Piromaestro; Lestin Sera Alma, el Centinela Glaciar; Rinna Mayfield, la Sílfide Torbellino; Yuma Ilvern: Es un joven modesto y algo tímido que posee el alma del legendario Shining Dragon; y los dos nuevos ya nombrados, Excella Noa Aura – La Princesa Dragón del Sagrado Dirge y Jinas Aion – El Cazadragones Solitario.



GENERO: ACCIÓN / RPG

PLATAFORMA: PS4, XB1, SWTICH, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: ATLUS/SEGA FACTORY



REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ

En los detalles referentes a la jugabilidad no vamos meternos en profundidad porque para eso tuvimos el juego inicial en Playstation 3 pero si deciros que tenemos combates en tiempo real donde contamos con habilidades únicas y a cada miembro del equipo con sus propias habilidades.

Durante las batallas, una vez que contamos con suficiente BPM (Battle Performance Mana) podemos ejecutar una sesión a través del sistema B.A.N.D. Dependiendo de cada canción que interpretemos y qué personaje elijamos nuestro equipo podrá obtener beneficio.

Referente al apartado sonoro tenemos una música buenísima y pegadiza. Con sonadas canciones que nos animarán mucho a seguir jugando.

Como siempre, o casi siempre que nos llegan juegos de este género tendremos las voces en japonés o inglés, pero los subtítulos solo estarán en inglés, nada de castellano.

CONCLUSIÓN

Shining Resonance Refrain es un juego recomendado porque mejora casi todo lo que tenía el juego que salió para Playstation 3. Es un JRPG completo, con buena jugabilidad, un apartado sonoro interesante y unos gráficos notables. Con más contenido que el original y con la misma esencia e historia. No siempre tenemos una segunda oportunidad de probar un juego.



¡MÁS CONTENIDO PARA NUESTROS

Los Sims nunca se acaban. Cuando parece que ya no queda nada por ver, que no tienen nada nuevo que mostrarnos llega una nueva expansión

El mundo de Los Sims no para de crecer. Uno de las sagas más proliferas de nuestros amigos de Electronic Arts sigue aumentando las horas de juego, la forma de jugar y su contenido con esta nueva expansión.

Como muchos ya sabéis, porque son muchos los años y bastantes las expansiones que han salido de los diferentes juegos, Los Sims, son un juego de simulación donde nuestra principal misión es vivir la vida de nuestros personajes encargándonos de sus cosas cotidianas como comer, estar aseados, dormir, además de sus estudios, sus trabajos, juergas, relaciones de amistad, romances, etc… y así podríamos seguir durante muchas páginas ya que las implementaciones y mejoras vistas son muchísimas.

En Los Sims 4 no podemos hablar de historia porque no la hay pero si podemos decir que el número de horas que le meteremos si nos decidimos por comprarlo van a ser infinitas porque nunca acabara nuestra ansia por tener una casa mejor, por mejorar el trabajo, por cambiar los muebles por otros nuevos, por montar fiestas con los vecinos, por todo esto se nos pasarán las horas volando mientras disfrutamos sin límite.

Si os parece bien vamos a recorda-





ros por encima cada una de estas expansiones que ha visto Los Sims 4. La primera que vimos salir fue "The Sims 4 A trabajar" donde nos haremos trabajadores. Ya no solo basta con enviar a nuestro sim a trabajar, no señor, ahora tendremos que ir dándole órdenes para conseguir que haga un buen trabajo y lo mismo hasta aprendemos nosotros algún oficio. ¿Cuáles son los trabajos que nos encontramos en esta expansión? Son 4, y bastante diversos. Podemos salvar vidas siendo un médico, ser empresario y trabajador de nuestro propio negocio, resolver casos como investigador privado o crear hasta un portal para viajar a otra dimensión siendo científico.

La segunda de estas grandes expansiones fue "Los Sims 4 ¿Quedamos?" En esta expansión exploramos el mundo de Winderburd, que veremos cierto parecido, o mucho parecido con Europa, donde podremos crear y jugar con grupos de Sims. Winderburg es un nuevo mundo con carismáticas localizaciones desde unas piscinas con vistas espectaculares hasta unas cuevas con ruinas prehistóricas. Este barrio contará con pubs, piscinas comunitarias, cafeterías y discotecas entre otras posibilidades. Otra expansión que tenemos es The Sims 4 Urbanitas. La tercera gran expansión. En este caso nos desplazaremos hasta una nueva ciudad, una ciudad llena de gente, cargada de vida con unos barrios de lo más interesante, el Barrio de las Artes (Sede del Festival de las Trastadas y las Carcajadas, un barrio bohemio que será la zona preferida de músicos y artistas), la Plaza de las Especias (famoso



por el Festival de las Especias, su mercadillo y las vistas a la zona portuaria), el Distrito de la Moda (la mejor zona para la gente joven y moderna, y sede del Festival del Romance y de la FrikiCon) y el Centro (La zona rica de San Myshuno, donde solo los adinerados pisaran esta parte de la ciudad).

Para finalizar la cuarta de estas, una expansión cargada de animalitos. Seguramente ya te sonará una expansión parecida para la anterior generación de los Sims y sabíamos que tarde o temprano tendría que llegarnos algo parecido para Los Sims 4. En este nuevo pack llamado Los Sims 4 Perros y Gatos podremos probar nuestras dotes como veterinario sanando heridas, infecciones o desparasitando de pequeñas garrapatas que puedan tener. ¡Podemos crear el avatar de nuestra mascota! Si, habéis leído bien, al igual que podemos hacer con las personas, esta vez podemos crear nuestras mascotas al gusto, con infinidad de detalle con el customizador para no solo crear una mascota más, sino que podemos recrear nuestro gato o perro tal y como es en la realidad. Además viene con una lista bárbara de razas con las que te perderás fácilmente y donde seguramente no haya ninguna que eches en falta.

Parece que hasta este punto el juego ya cuenta con mucho mucho contenido pero aún tenemos más y esa es esta nueva expansión llamada Los Sims 4 y Las Cuatro Estaciones. Ahora podemos experimentar el variable impacto del clima que irá cambiando durante las distintas estaciones y esto nos da pie a disfrutar de las



EL CLIMA TOMARÁ UNA NUEVA IMPORTANCIA EN ESTA NUEVA EXPANSIÓN



actividades de cada temporada.

En lo relativo al nuevo contenido de objetos imaginaros el juego que da tener distintas estaciones, pues eso, que tendremos objetos para el invierno, para el verano, otoño y primavera. Un escenario lleno de hojas, patines y nieve para el invierno o por ejemplo usar los nuevos trajes de baño y refrescarse en la piscina para niños.

También tendremos nuestro calendario de fiestas para que los Sims se reúnan y celebren con quien quieran. Durante el Festival de la Cosecha, los Sims podrán reunirse y disfrutar de un banquete propio de reyes. Recibirás la visita del Padre Invierno durante el Festival de Invierno, y después, celebrarás el Año Nuevo… y más tarde, disfrutarás de una cita romántica en el Día del Amor.

GENERO: SIMULACIÓN	PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS	DESARROLLADORA: MAXIS

12 www.pegi.info

NOTA 8.1	LOS SIMS 4 Y LAS CUATRO ESTACIONES	TRAYECTORIA 8.1
	GRAFICOS 8.6	MUSICA 7.5
	JUGABILIDAD 8.0	TRADUCCION 8.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

Como profesiones nos encontramos la de jardinero con la que aprender a hacer verdaderos arreglos florales. Y si te gusta jugar con los más peques podemos hacerlos formar parte de los Scouts que será una actividad super completa ya que tendrán que seguir todos los pasos como por ejemplo conseguir los emblemas.

En lo referente al apartado gráfico y al sonoro no me voy a meter porque como ya sabéis los seguidores de la saga, y si no os lo digo, las expansiones no suelen tocar esto, aunque si nos traen mucho y variado nuevo contenido para decorar nuestras casas y para dejarnos correr nuestra imaginación creando verdaderas obras de arte… si somos buenos en diseño y construcción… pero no os preocupéis que seguramente que con paciencia todo al final se os queda muy bien.

Solo deciros para completar el análisis que si queréis jugar a este pack de expansión debéis tener antes el juego principal de Los Sims 4.

CONCLUSIÓN

Con esta nueva expansión nos trae mejoras por las que vale la pena adquirirla, y más siendo seguidor de la saga. Lo divertido será ver pasar el tiempo y disfrutar tanto de las actividades estacionales como se sus festividades y objetos característicos.

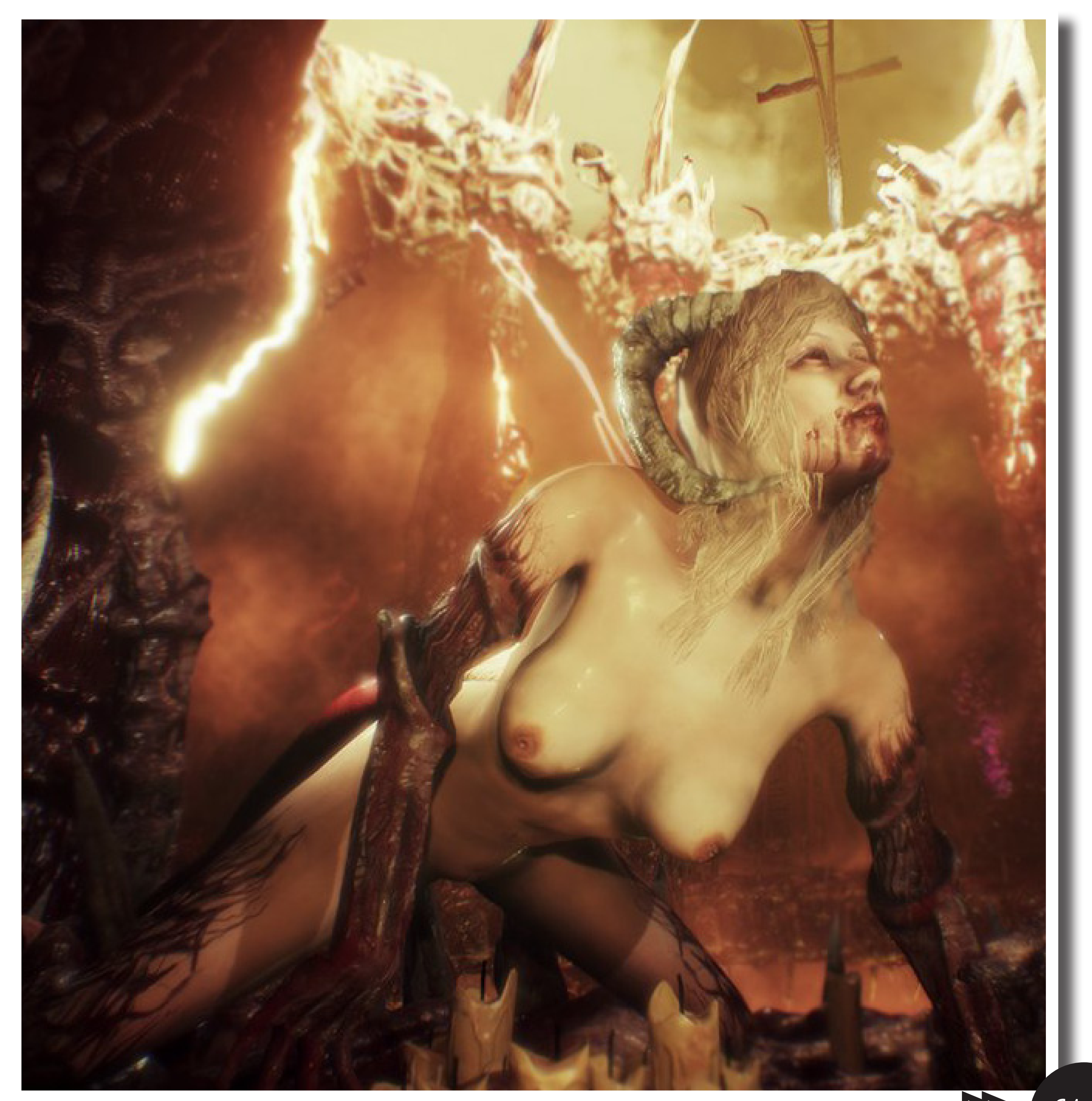


EL INFRAMUNDO MÁS TENEBROSO MOSTRADO HASTA AHORA

Un videojuego que mezcla erotismo oscuro, terror intenso y acción dentro de un perturbado infierno

Seguramente no conocéis ni Agony ni la empresa que lo desarrolla, Madmind Studios, pero seguro que si jugáis a este juego no lo olvidareis porque lo pasareis realmente mal. Si eres seguidor de las campañas de micromecenazgo es posible que te sonara ya el nombre de Agony pero por si no ya te podemos decir que durante esta campaña gustó tanto que triplico el dinero solicitado para llevar el proyecto a flote, o al subsuelo mejor dicho.

El juego es sangriento y duro de jugar, no será para débiles. Tendremos que incluso dibu-





jar patrones en las piedras con nuestra propia sangre para encontrar artefactos ancestrales. Nuestro viaje empieza como un alma atormentada sin recuerdo alguno de nuestra anterior vida. Cuando exploramos las profundidades del infierno e interactuamos con otras almas en pena veremos que la única forma de escapar es sirviendo a la misteriosa Diosa Roja (creadora de este lugar de tristeza y dolor, y la única entidad que sabe cómo escapar). Podemos controlar a aquellos con los que nos encontremos y poseer incluso a aquellos demonios que sean más débiles.

Viajando por el infierno tendremos que hacer lo posible por no morir aunque moriremos mucho, demasiado y no siempre será por nuestra forma de jugar. El juego no es fácil y está preparado para que muramos mucho y con ello no aprenderemos pero si iremos con más cuidado hasta la siguiente muerte. Una vez estemos muerte la forma de renacer o más bien de volver a estar muertos será apoderándonos de otros cuerpos que hayamos visitado o incluso haciendo uso de demonios débiles, una curiosa forma de recuperarnos y un detalle que nos hará andar con cuidado porque no todos los



PREPÁRATE PORQUE EN AGONY VAS A SUFRIR

cuerpos son igual de fuertes para luego andar por este inframundo.

El juego no solo tiene historia sino que hay otro modo que genera niveles al azar donde tendremos que sobrevivir y conseguir las puntuaciones más altas. Este modo añade cámaras generadas proceduralmente donde deberemos sobrevivir. En estos lugares hechos con huesos humanos se nos podrán desafíos que tendremos que superar. Cuenta con una clasificación mundial para ver los resultados de los demás. Será todo un reto donde no solo la dificultad será un problema si no nuestra resistencia a las escenas fuerte porque todo el juego es macabro lleno de huesos, carnes y gritos, todo os hará tener un malestar general a la vez que pasamos terror y miedo, los desarrolladores se han preocupado de que suframos durante el juego todo lo posible.

El apartado gráfico con unos diseño duros para la vista, terroríficos y tétricos. Aunque en ciertos momentos le veremos las costuras deberemos decir que se lo han cu-



rrado mucho. Son muchos los juegos en los que nos movemos por el infierno pero no recuerdo uno en que se sufra tanto como aquí gracias a sus representaciones y sus tantos macabros detalles. Lo que si vemos es tema de luces y sombras porque tenemos enfrentados por un lado muy bueno diseños de personajes y escenarios y luego nos encontramos con otros que no lucen tan bien, no es una cosa que le quite demasiado interés al juego pero hubiera estado bien que todo luciera igual.

Para terminar si decir que echaremos en falta las voces en castellano ya que solo llegan en inglés y tendremos que conformarnos con disponer de los textos en castellano. Am y se me olvidaba, no vamos a decir como son pero sí que disponemos de siete finales distintos para ver, ¿Estaréis dispuesto a conseguirlos todos?

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que tenemos un juego bueno con algunas cosas mejorables como el diseño de algunos escenarios y personajes, e incluso algunas muertes que nos harán entrar en ira porque no serán por nuestra culpa, en cambio el juego consigue tenernos en tensión durante todo el tiempo con escenas duras, escenarios sangrientos y escenas no aconsejables para los más débiles.



UN SISTEMA DE COMBATE "SENCILLO" PERO EFICAZ

KOEI TECMO Europe vuelve a la acción sumando otro nuevo juego a su extenso catálogo de juegos donde tendremos señores de la guerra, estrategia y un sistema de combate por turnos

La saga no es pequeña y eso lo demuestra el recién cumplido 35 aniversario donde la estrategia ha perdurado durante años en un contexto histórico ofreciéndonos rico contenido para conocer la historia de Japón. Un juego que no es tiene una gran cantidad de seguidores pero si tiene una ventaja, y es que los que tienen son fieles y siempre estarán con cada nueva entrega de este juego.

Con este juego podemos forzar nuestra propia leyenda a través si no queremos crear nuestro personaje o dirigir a un señor de la guerra. Estamos ante un juego grande con mucho contenido para probar y mucha historia que contar, prepárate para meterte nuevamente en la saga.

Experimentaremos la Era Sengoku de Japón, un período donde los señores regionales lucharon con fiereza por la hegemonía, para reclamar el dominio y unir el país con sus propias ambiciones. Podemos asegurar Nobunaga's Ambition: Taishi es historícamente magnifico, una delicia de juego que se saborea muy bien si nos gusta la ambientación en la que se mueve.

Antes de comenzar decir que aunque pueda parecer que será un juego complicado realmente se ha preparado para que las nuevas







incorporaciones a la saga puedan jugar también sin el miedo de no enterarse de mucho o de disfrutar de una experiencia plena. Esto no quita que conforme aumentéis vuestro nivel podáis explotar más el juego creando complejas estrategias pero para eso primero deberéis echar unas horas de juego.

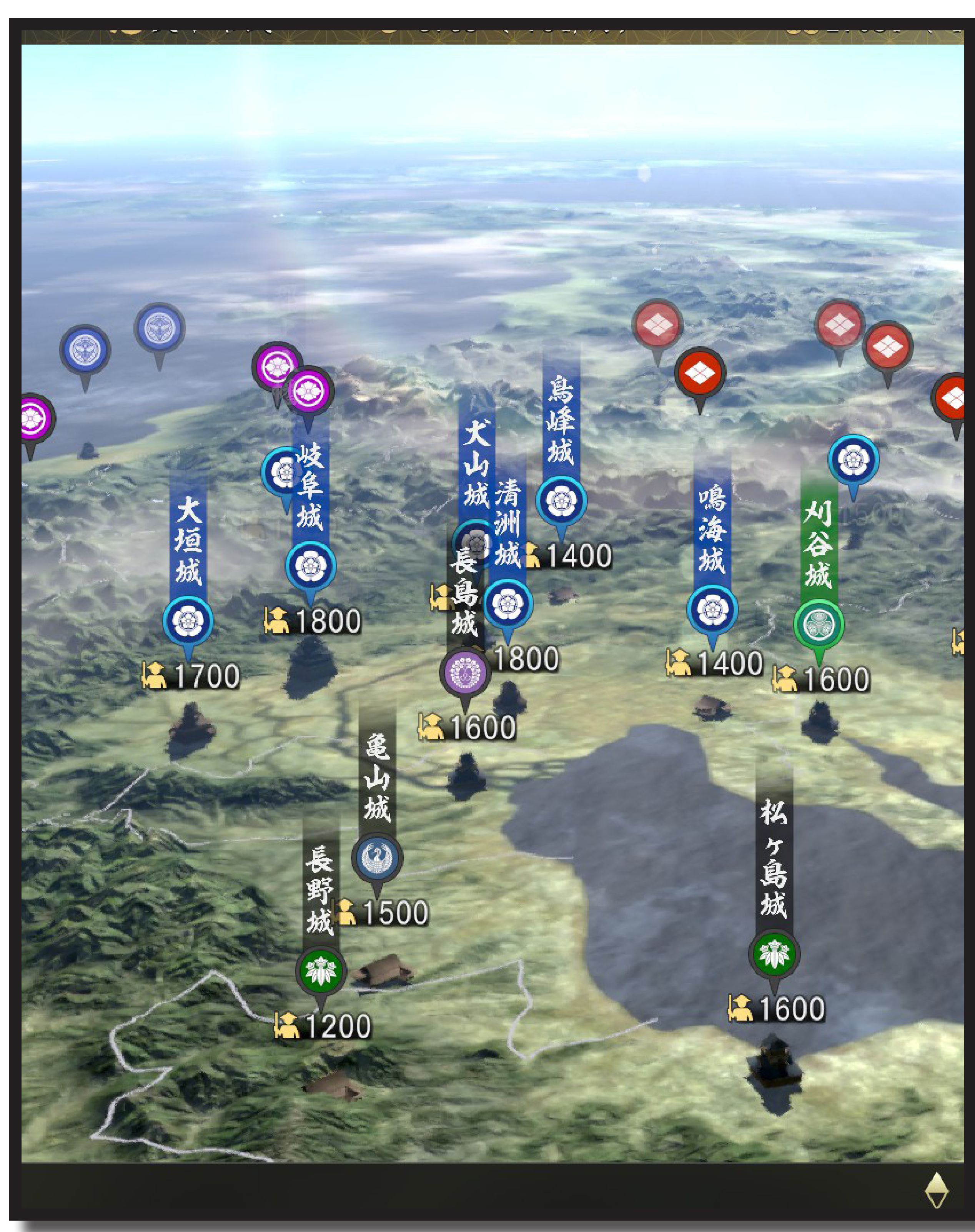
El comienzo es importante porque en el tenemos que escoger donde y con quien jugar. Mola mucho escoger donde jugar porque no solo será la zona sino además que los tenemos todos en épocas distintas. Lo siguiente y no menos importante para la experiencia de juego será el Clan que elijamos.

Cada uno tendrá sus propios integrantes e ideales. Imaginaros las posibilidades que nos encontramos solo con estas dos variables que además harás que eligiendo una u otras nos sintamos dentro de un juego distinto. También será importante la relación con las demás regiones del país porque esto afectará mucho a la jugabilidad. Aunque ataquemos en bloque pensaremos como personas individuales, cada oficial tiene su propio set de aspiraciones que marcarán como actuarán en una situación, por lo que la jugabilidad cambiará con nuevas tácticas a favor y en contra de sus puntos de vista.



El sistema de combate os gustará porque tendremos algo nuevo en este estilo de juegos, contaremos con un Sistema de Batallas por turnos en dos fases, en la primesa fase pausaremos el juego para establecer la estrategia de nuestro próximo movimiento, y luego la fase de ejecución donde tendremos la acción y descubriremos que tal nuestra estrategia. Tanto esta cuidada la estrategia que incluso deberemos gestionar bien nuestros campos si queremos que todos los soldados tengan suficiente alimentos como para estar contentos y así rendir más. Igualmente esto ayudará al

comercio exterior. Este sistema puede parecer sencillo así dicho que son solo dos fases pero ya os daréis cuenta de lo entretenido que se vuelve y lo mucho que os complicareis en la primera fase, de tal forma que la segunda irá sobre la seda si todo lo hacéis bien. En lo referente a la estrategia que podemos tomar tener un montón de opciones que nos harán quebrarnos la cabeza para ganar



GENERO: ESTRATEGIA | PLATAFORMA: PC, PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: OMEGA FORCE/ KOEI TECMO



REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ

las batallas. Pero no todo queda ahí porque no solo deberemos ser unos expertos estrategas en las batallas sino que también deberemos usar nuestras dotes en las Instalaciones de Producción y las Rutas Comerciales. La construcción no podía faltar en este juego, por lo que podemos construir territorios y ciudades, desde pequeñas poblaciones hasta prosperas aldeas de granjeros y bulliciosas ciudades mercantes. Lo malo de este tipos de juego es que como casi siempre llegan en inglés los textos y las voces en japonés. Las voces molan mucho en este idioma pero los textos hubieran gustado tenerlos en nuestro idioma. Esto lo que hará es que tengamos que dedicar más tiempo a leer porque es interesante entender todo lo que pone para aprovechar el juego al máximo ya que tenemos que tener todo muy claro si queremos realmente gestionar bien las estrategias.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Nobunaga's Ambition: Taishi es un juego de estrategia ambientado en la Era Sengoku de Japón muy bien estructurado con momento en el combate magnificos, una historia profunda y un sistema que conecta todo de una manera fluida haciendo de Nobunaga's Ambition: Taishi un juego que te atrae para jugar.



ANIMALES, PLANTAS Y MINERÍA, ¡TENDREMOS DE TODO!

Una saga longeva que llega a Playstation 4 y Nintendo Switch donde tendremos que gestionar nuestra propia granja siguiendo la línea de juego a la que ya venimos acostumbrados.

La historia que nos muestra el juego es sencilla ya que no se complican mucho. Si esperábamos un juego donde gestionar nuestra granja, pues eso, nos darán una granja descuidada para que la pongamos al día a la vez que hacemos otras cosas.

El juego nos llevará siempre de la mano ayudándonos con lo que tenemos que hacer y haciéndose tan lento como necesario para que nos empapemos con todo lo que tenemos y así aprendamos a gestionar todo lo que nos ofrece. Encima si no queremos aprender solos y preferimos repartirnos el trabajo podemos aprovecharnos de la función cooperativa que nos ofrece esta edición del juego para así darle un toque más entretenido al juego. Si cuidar de nuestra granja es placentero, hacerlo en compañía lo será más aún.

La jugabilidad que nos ofrece es muy divertida porque serán muchas las actividades o tareas que tendremos para realizar en el juego. Imaginaros la cantidad de posibilidades que nos encontramos





dentro de una granja como cuidar la tierra, plantas las semillas, regarlas, recogerlas, cuidar de distintas variedades de plantas y mucho más como eliminar las malas plantas que también estarán ahí. Además de esto el clima hará su parte en el juego. Un tema muy interesante porque abre una nueva dimensión ya que si está lloviendo, si hace sol, si es invierno o verano afectará a todo lo que rodea nuestra granja e incluso podremos aprovecharnos porque si está lloviendo tendremos que invertir menos en agua.

Y si no quieres compartir solo la experiencia de cuidar de la granja, no lo dudes y buscarte una pareja para casarte e incluso amplia la familia para compartir tus logros con todos.

Los recursos materiales también serán útiles y por ello contamos la posibilidad de explorar la minería. Imaginaros las posibilidades que ganamos con esto, y no solo eso también podremos pescar para obtener más recursos para la casa.

Pero no todo se queda en las plantas. Como hemos comentado estamos en una granja, y una granja ¿qué tiene además de plantas? Pues animales. Esto abre muchas y nuevas posibilidades como dar de comer a los diferentes tipos de animales, cuidarlos para que siempre estén contenidos y alimentados. Eso tendrá su recompensa y será los productos que nos ofrezca que nos servirán para venderlos y así sacar dinero para

mejorar la economía de la granja. E incluso como curiosidad y como punto a favor para el videojuego es que no solo contaremos con animales normales sino que si somos ávidos podremos incluso crear mutaciones de estas.

Una pega que le hemos encontrado es que son muchos los textos que tendremos que seguir para poder jugar, esto hace por ejemplo que el comienzo del juego se haga lento y más aún cuando los textos no nos llegan a nuestro idioma. Está muy orientado para los más pequeños pero va a ser difícil que disfruten de la historia tanto de la jugabilidad. Una pena que no hubiera llegado el juego al menos subtitulado en nuestro idioma ya que hubiera sido una gran oportunidad para que los peques comiencen a divertirse jugando mientras a la vez realizan tareas como cuidad las plantas o regarlas.

GENERO: SIMULACIÓN | PLATAFORMA: PS4, SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: NATSUME



REALIZADO POR CRISTINA USERO

Gráficamente no es un juego destacable porque es muy sencillito. Unos gráficos infantiles y marcados con una fuerte paleta de colores donde predomina la luz y el color. Los mapas serán pequeñicos como si estuvieran más preparados para una consola más pequeña como una portátil y por ello si es cierto que no nos ha gustado que al ser un juego tan sencillo tengamos tantos tiempos de carga como para ir pausando la experiencia.

CONCLUSIÓN

Harvest Moon: La Luz de la Esperanza es un juego divertido y alegre. Con mucho color, una música pegadiza y una jugabilidad que te ayuda a llegar a un nivel de tranquilidad muy interesante. Lento en su desarrollo pero cargado de contenido donde gestionar una granja desde los cimientos será el grosor de este juego. ¿Te atreves a sacar el granjero que llevas dentro?



COMO CONTAR UNA VERDAD QUE ES MENTIRA

Un asesinato en plena habitación de un hotel en el que nosotros somos los culpables de este atroz acontecimiento. ¿Cómo escaparemos con vida?

Bohemian Killing es un juego en primera persona ambientado en París en el Siglo XX para Steam que nos pondrá en la piel de nuestro protagonista, un joven que ha cometido un asesinato y en el que tendremos que salir airosos de una posible condena. Con este gran acontecimiento se nos pone en una serie de acciones que determinarán desde el primer momento nuestro final, y es que cada decisión que tomemos puede llevarnos a nuestra condena.





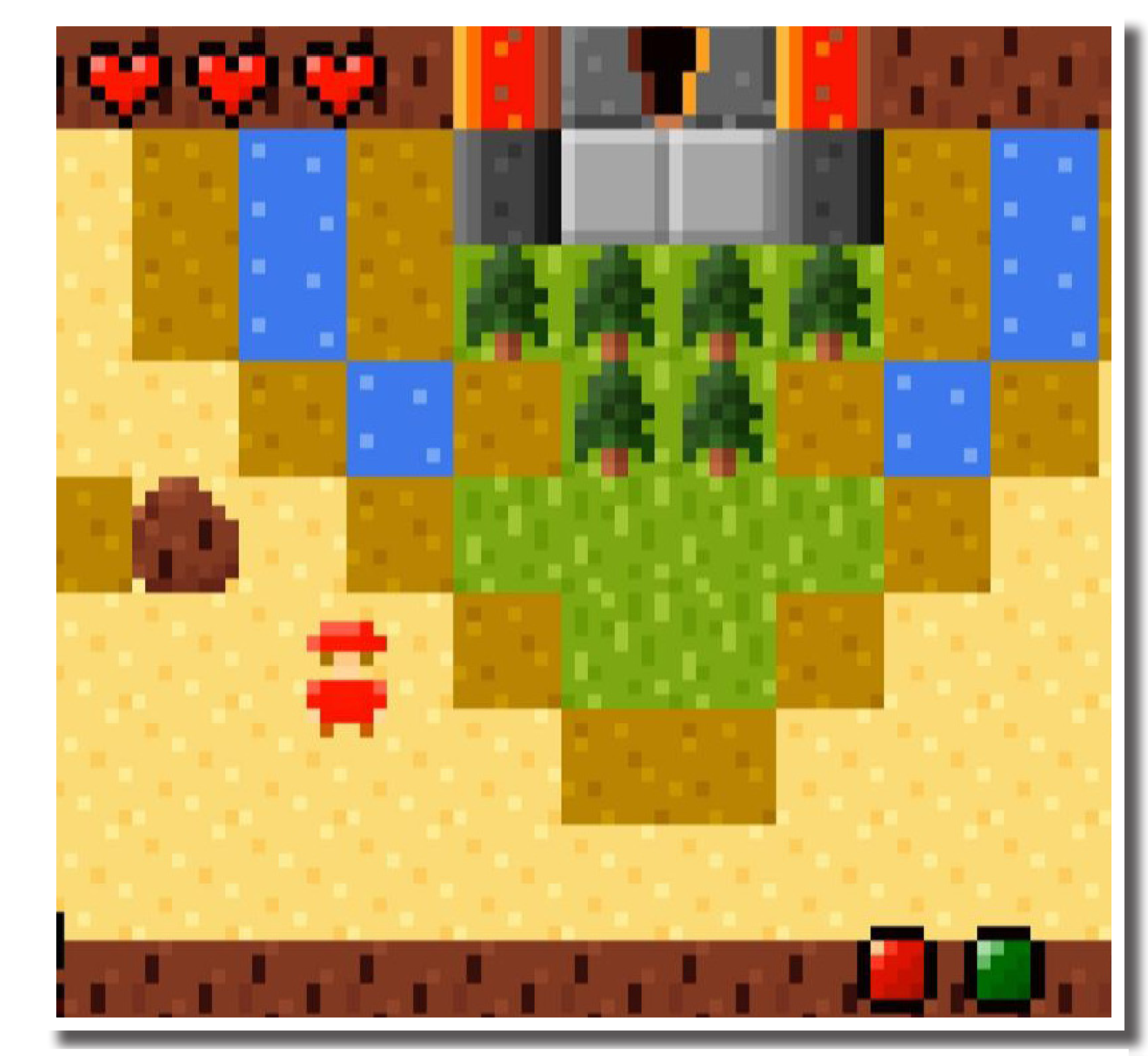


Acostumbrados a ser abogados, jueces e incluso investigadores de asesinatos, en esta trama se nos plantea de un modo muy diferente la visión del asesinato. ¿Qué podemos hacer para salir con vida de unos relatos que apuntan a nosotros? Durante el transcurso de las horas antes hasta el trágico final de la sirvienta tendremos que construir nuestra propia mentira para hacer creer a los además que es la auténtica verdad. Podremos manipular pruebas, acusar a otros e incluso eliminar indicios. Si es verdad que tenemos que tener cuidado, puesto que si nuestras pasos parecen no tener sentido para el juez, este aparecerá y pondrá en duda aquello que hemos relatado. El argumento se dividirá en dos planos, uno transcurrirá en el momento del juicio en el que podremos contestar preguntas y donde obtendremos información, y el segundo, donde por medio de flashbacks contaremos como nos plazca el caso. Bohemian Killing es un título interesante, que cuenta con diversos finales pero no muy largo, completarlo si sale todo bien te puede llevar como mucho 2 horas, ya que si desde el primer momento no actuamos muy bien, seremos rápidamente condenados. Gráficamente no está nada mal, sin embargo no hay mucha variedad de escenarios y se ven además afectados por unos tiempos de carga un tanto excesivo para la poca libertad que tenemos. Sonoramente, los primeros minutos que logran llamar nuestra atención, pero que después desaparece lentamente.

CONCLUSIÓN

Bohemian Killing tiene un buen empezar que promete mucho, pero que no logra brillar. Una pena que una idea prometedora no haya sido bien desarrollada.



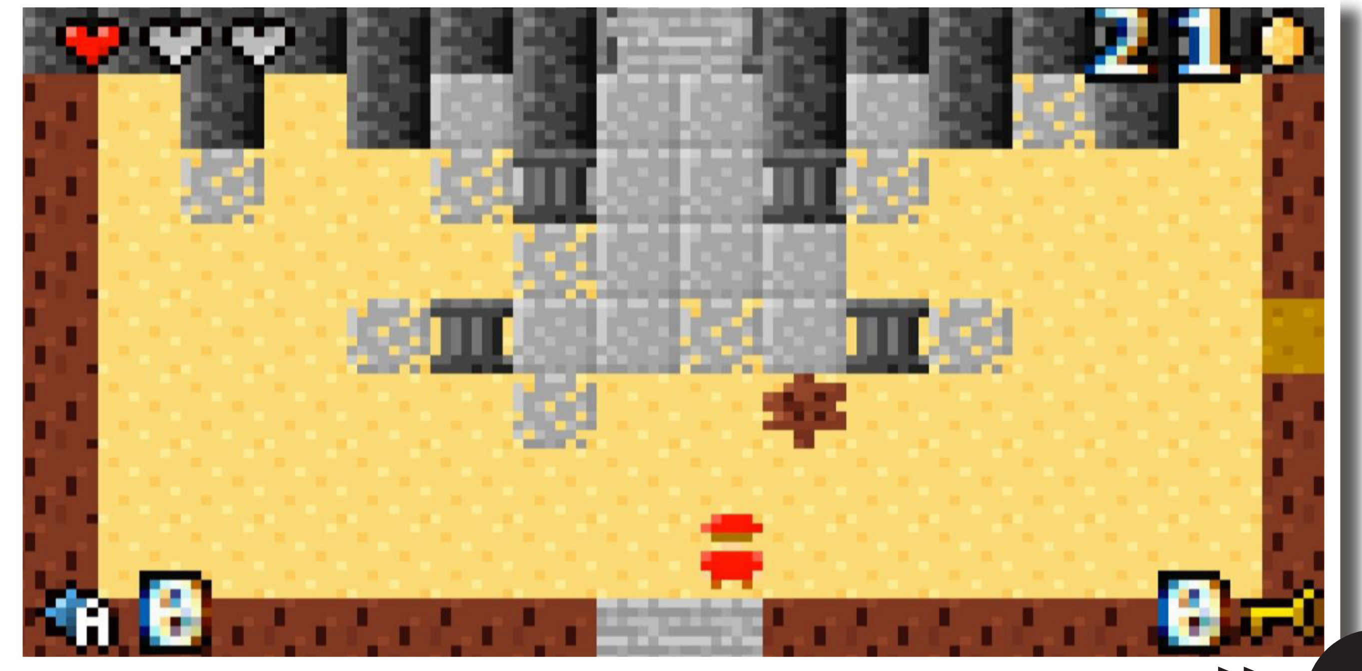


UN JUEGO CON REGUSTO A CLÁSICO

En un conjunto de pixeles se nos presenta un camino con numerosas pruebas y desafíos. ¿Estaremos preparados para avanzar?

The Quest for the Big Key es como dicen sus desarrolladores “un juego inspirado en los títulos de NES” así que ya podéis imaginaros que nos tocará dar lo mejor de nosotros mismos para ir superando los niveles junto al arte del pixel.

Comenzaremos sin ningún tipo de información al respecto de el porqué estamos en ese escenario, ni de nuestro objetivo. Nuestra habilidad tiene que ser la de saber desenvolvernos en el entorno, y conseguir saber que hacer en cada momento. Si buscáis un título de enfrentamientos, esto no lo es, su dinámica no se basa en ir ganando



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



a los enemigos, si no encontrar los elementos necesarios para avanzar. El título cuenta con un total de más de 60 habitaciones, incluidas habitaciones secretas. No hay puzles, ni puntos de guardado, ni puntos de control. Tampoco penséis que es un juego largo, puesto no es lo que sus creadores quieren. El objetivo es que disfrutéis de un mundo pixelado que nos hace viajar a esos juegos retro que hacen hincapié en la exploración y en la diversión de intentar sobrevivir.

Los pocos objetos con los que contaremos son monedas, corazones (que nos permitirán pasar por caminos en los que debemos gastar vida obligatoriamente) y como por ejemplo bombas, que nos permitirán abrirnos paso.

No cuenta con subtítulos en español, todo el juego es totalmente en inglés, sin embargo no creemos que sea un punto muy negativo, ya que apenas hay texto.

CONCLUSIÓN

The Quest for the Big Key nos traslada a un estilo clásico y divertido para toda la familia.





UN JUEGO MULTIJUGADOR DE LAS MANOS DE RISING STAR GAMES

Un divertido arcade de carreras para la sobremesa de Nintendo

Tanto amantes de este querido personaje como es Hello Kitty como para los más peques será un juego entretenido, un juego donde correrán vertiginosas y alegres carreras. Será la alternativa perfecta al gran conocido Mario Kart.

El contenido será flojo al comienzo pero va con toda la intención porque desde la primera carrera iremos consiguiente nuevos vehículo y personajes. Está muy bien porque de esa forma jugar carre-





ras tendrá otro premio que no será otra sino este de aumentar el contenido del juego. Los más pequeños disfrutarán como locos viendo como le dan premios al completar más y más carreras.

Los circuitos son de lo más variado ya que tendremos carreras tanto en agua como en tierra o aire, para ello no contaremos solo con coches, sino que también tendremos aviones y hasta lanchas motoras.

En lo respectivo a la jugabilidad, es un juego fácil de dominar, sencillo de jugarlo exceptuando tal vez las carreras de agua en las que tendremos que esforzarnos un pelín más al principio. Cada escenario será distinto y cada vehículo será especial por lo que la diversión está asegura al no contar con dos carreras iguales, y si eso le sumamos las victorias que ganaremos mejor aún. Todo este conjunto hace que no te aburras con las partidas y que el pique con los amigos sea un gran aliciente para querer jugar más. Después de echarle varias horas de juegos vemos que cuanto más gente más entretenidos y es el juego ideal para sacarlo en una fiesta para jugar con los amigos un rato.

Los modos de juego no serán



muy originales pero cumple con los objetivos. Por un lado tenemos la carrera rápida que ya os podeis imaginar que es; un modo torneo, y un modo aventura en el cual tendremos una cantidad de misiones a través de los circuitos.

Lo que no podía falta es el modo multijugador, que nos deja competir con los amigos que estemos en casa además de online. Jugando en multijugador local tenemos hasta cuatro jugadores a la vez con un trocito de pantalla para cada uno.

Siempre podemos jugar contra la IA pero las partidas de cuatro jugadores será lo más divertido que además irá teniendo un aliciente extra ya que iremos desbloqueando nuevos equipamientos y vehículos para jugar.

Finalmente si hablamos de los gráficos estamos ante un juego sencillo. No hace muchas peripecias pero es atractivo y colorido, justo para conseguir que los niños disfruten de los entornos del juego.

CONCLUSIÓN

En resumen podemos decir que Hello Kitty Kruisers es un juego para los más peques donde no habrá excesiva dificultad pero sino mucho toque de diversión acorde con el gran colorido y lo divertido de las carreras que nos dejarán extenderlas de la pista al cielo y al agua.



DE PASEO POR LA LUNA

Una base lugar sin funcionar, muchos enemigos, varios personajes, y un reto constante, eso es lo que tenemos con Prey Mooncrash

A estas alturas sería raro que no conocierais este juego de Bethesda Software pero por si acaso o por si hace tiempo que no jugaste vamos a refrescaros de que va el juego. Todo comienza en 1958, cuando la Unión Soviética manda al espacio su satélite Vorona I, en órbita estable entre la Tierra y la Luna. Una extraña pérdida de la comunicación con el satélite impulsa a los rusos a mandar al mismo una



expedición de astronautas que resuelvan el problema. Estos acaban encontrándose con una extraña forma de vida alienígena, que los aniquila rápidamente. La Unión Soviética y los EEUU deciden unir fuerzas, y en 1963 Khruscev y Kennedy impulsan el Proyecto Kletka, dedicado a estudiar con detalle las criaturas alienígenas. Para ello, se construye una estación espacial en torno a los restos del Vorona I, que estará operativa hasta 1998, cuando una rotura accidental en la estructura de contención de los aliens mata a todos los habitantes de la estación. Todo queda congelado hasta 2030, cuando la Transtar, una corporación privada, reconstruye la estación orbital, y la rebautiza como Talos I. La magnífica estación, con una arquitectura que mezcla estilos de tres épocas diferentes, está nuevamente operativa, y aquí es donde comienza la aventura de Morgan Yu.

Pues recordada la historia del juego ahora nos mudaremos a otro lugar y con otro personaje. En Prey Mooncrash nos ubicaremos en la base lunar secreta de TranStar.



Esta dejó de transmitir después de lo que ocurrió durante la historia de Prey. Nos metemos en la piel de Peter, un hacker destinado a bordo de un satélite espía al que han encargado la misión de interceptar las comunicaciones de TranStar. Peter tiene que averiguar que ha pasado. Se nos propondrá un objetivo aparentemente sencillo para que al cumplirlo vengan a recogerlos pero no siempre es todo lo que parece y poco a poco la historia se irá complicando pero tranquilos porque si sois buenos lo conseguiréis o ¿Pensabais que todos os ibais a salvar? Es cierto que el DLC está pensado para que ya tengas completado el juego original porque lo que nos ofrece es una serie de retos basado en el mundo conocido y con las mecánicas similares a las que tenemos. Más que un juego que busque dar más y nueva información, es un juego que busca ponernos al límite para que demostremos lo que valemos. La historia no siempre se cuenta con conversaciones si estará todo implícito, por ello deberemos buscar los coleccionables u objetos que nos darán información como cintas, cartas o videos donde conoceremos más de historia y su entorno.

Cuenta con un contenido inte-



resante llegando a ser una experiencia nueva e interesante donde tenemos varios personajes desbloqueables y cada uno con sus propias habilidades y armas.

La mecánica es parecida a la del juego original repitiendo armas y enemigos pero no estamos en el mismo juego y veremos cómo se amplían los dos apartados, tanto los tipos de armas como la variedad de enemigos.

Cada vez que morimos empezamos de principio y cada partida es distinta por lo que lo mismo donde antes no pasábamos ahora tampoco. Es broma, es posible que al volver por el mismo camino consigamos pasar a la segunda, o la tercera, o la quinta porque preparamos para aprender de vuestra muerte porque moriréis mucho. El estilo de juego no hace falta que os contemos mucho porque si estáis aquí es muy probable que vengáis de jugar a Prey. Siempre se puede ir a saco aunque no siempre es la mejor opción porque a veces nos gusta no llamar demasiado la atención. Y para concluir deciros que la ambientación es magnífica, acorde con el juego principal. Tanto el diseño del entorno como el audio que nos encontramos gustan mucho. El diseño artístico y las físicas cumplen muy bien, y si encima os gusta la ciencia ficción como a mí, te encantará la unión de todo. Las texturas de los personajes si puedo decir que son muy planas, ha faltado adaptarlas un poco más a la potencia de la tecnología que tenemos ahora.

CONCLUSIÓN

Este DLC, Prey Mooncrash, busca más que contar más ponernos al límite y retarnos a demostrar lo que somos capaces de hacer. Sigue la línea



GIROS ARGUMENTALES DIFÍCILES DE ACEPTAR

Los muertos siguen caminando por la tierra, no nos abandonan, no nos dejan y por ello nuestros amigos no pueden parar de moverse. Clementine y su pequeño amigo deberán buscar nuevamente un refugio para tomar el descanso que se merecen.

Seguramente no será el primero ni el último de los videojuegos de Telltale Games que juegas y seguro que tampoco el último, por ello es más que seguro que conoces el estilo de juego y no te vamos a contar nada nuevo. Todos sus juegos narran historias paralelas a las vistas en series y películas con la peculiaridad de que no usaremos ninguno de los protagonistas para jugar pero si nos encontra-



remos con muchos a lo largos de estos juegos. Por nombrar algunos de los juegos de este amplio catálogo podemos elegir entre Juego de Tronos, Minecraft, Boderland, Los Guardianes de la Galaxia, Batman e incluso Walking Dead.

Parece que este último ha dado mucho más donde estirar porque son varias las temporadas y muchos los episodios que nos han llegado de Walking Dead. Ahora tenemos la última temporada, bueno el primer episodio ya que el segundo saldrá dentro de poco y más adelante otros dos más. Este episodio durará sobre tres horas por lo que si sumamos capítulos tendremos un juego con bastante tiempo para entretenernos.

Respecto a la historia volveremos a ver que ha madurado buscando de nuevo un público más exigente con tonos más duros y serios. Volveremos a encarnar a una joven conocida como es Clementine con la que tanto hemos vivido en la saga y tan mal lo ha pasado. Pero no irá sola ya que le acompañara un pequeño amigo que desde sus primeros momentos en este terrible y fatídico mundo ha estado con ella. Nuevamente estaremos solos ante el peligro, iremos recorriendo



una carretera donde nuestra intención primera es buscar alimento. Con este simple argumento pero con todo lo vivido atrás en otros capítulos comenzaremos el juego viendo como son los nuevos añadidos en los combates y recordándonos desde el minuto 1 que los zombies nos rodean. Más adelante encontraremos un nuevo lugar donde conocer gente para formar un nuevo grupo y esta vez veremos como el futuro son los nacidos en este acabado mundo.

Acordaros que las decisiones que tomamos siempre tienen importancia en la continuación de la historia por ello es que si tenemos partida guarda de la anterior entrega esta aventura seguirá esos pasos, sino se nos pedirá tomar una serie de decisiones que encaminarán la aventura hacía un destino distinto, lo cual no será importante para los nuevos jugadores ya que no saben nada de lo pasado anteriormente aunque dudo que en este punto estemos leyendo el análisis jugadores novatos sino seguidores de la saga, jugadores de todos los episodios de Walking Dead que por fin queremos ver a donde le llevan a Clementine sus pasos.

En líneas generales tenemos un

capitulo lento que más bien quiere hacer una toma de contacto para mostrar todos los personajes y ayudarnos con lo que está por venir. La historia gusta mucho como siempre y por supuesto tomaremos decisiones que marcarán el camino que seguiremos pero tendremos que esperar al siguiente capítulo para ver algo más de acción. Ajustándose al título del capítulo este será más bien con un merecido descanso para nuestra amiga Clementine mientras aprovecha para relacionarse con chicos de su edad. El final como siempre será apoteósico pero de ahí sí que no os contamos nada porque eso ya lo tendréis que descubrir vosotros.

El sistema de juego ya es conocido como hemos comentado más arriba, se nos plantean una serie de cuestiones donde deberemos responder en un tiempo determinado con lo que cada elección cambiará el argumento haciendo que nunca nos encontremos dos veces con la misma aventura. Si es cierto que notaremos ligeros cambios respecto a juegos anteriores con mecánicas nuevas que la verdad nos ha gustado mucho.

El entorno gráfico tiene su propio estilo ya tan característico de la saga, tan conocido y a la vez tan familiar. Si hay que decir que al igual que en la jugabilidad con grandes novedades, y la historia más madura nos vemos a juego que los gráficos han sido más pulidos, para que han querido que tengamos un buen recuerdo de esta temporada y creo que lo van a conseguir.



GENERO: AVENTURA INTERACTIVA	PLATAFORMA: PC, PS4, XB1, SWITCH
DISTRIBUIDORA: TELLTALE GAMES	DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES

18 www.pegi.info

NOTA 8.0

THE WALKING DEAD LA TEMPORADA FINAL		HISTORIA	7.6
GRAFICOS	8.6	MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	4.8

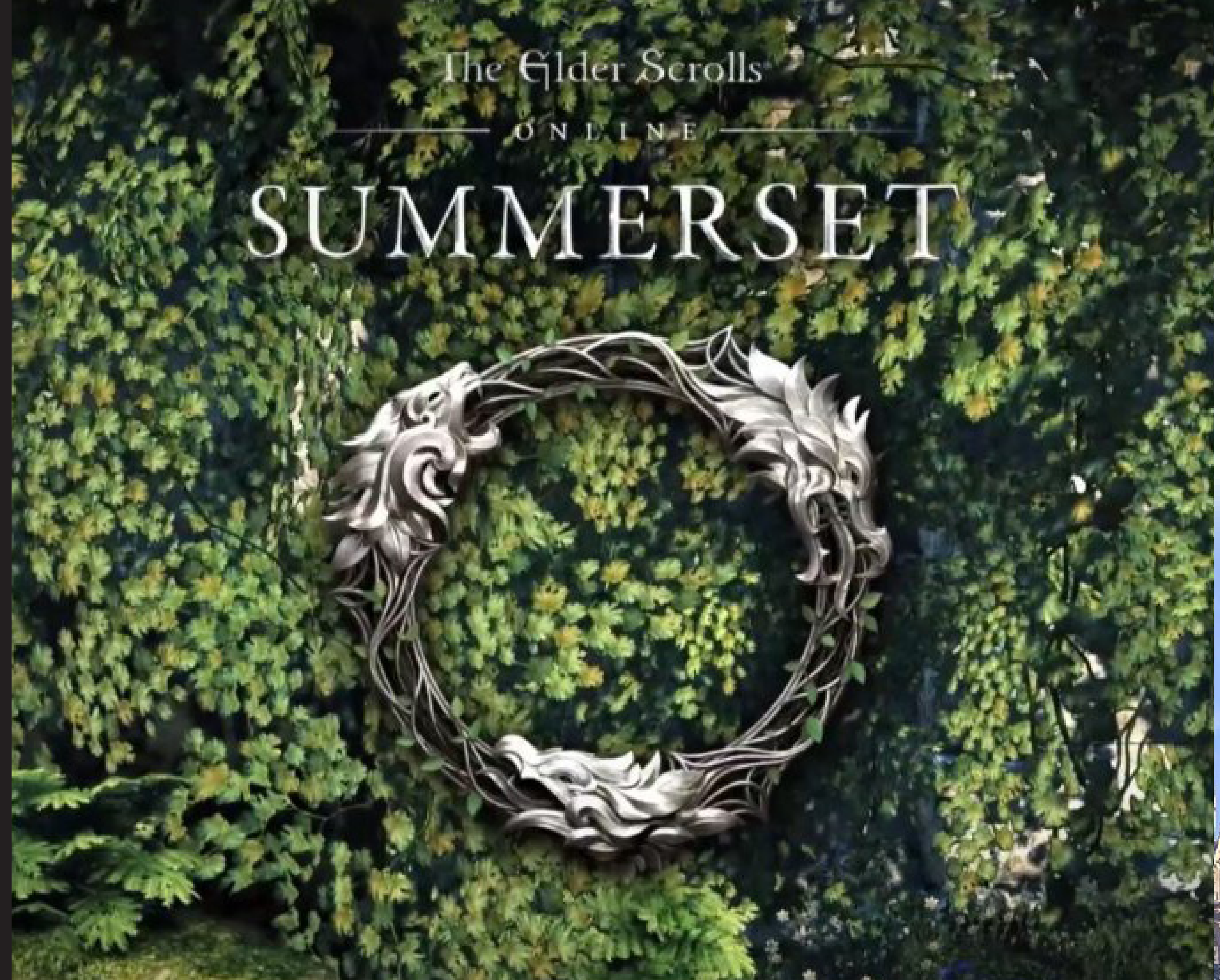


REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Finalmente concluimos diciendo que vale la pena jugar a este nuevo capítulo, y posiblemente la temporada si sigue la misma línea que se nos muestra. Una historia lenta pero muy cuidada, con mejores gráficos que los anteriores y una jugabilidad con novedades interesantes.



UNA HISTORIA QUE GUSTA MUCHO

Viajaremos a la misteriosa isla de Estivalia con este nuevo contenido que aumenta nuevamente la cantidad de horas del juego

Este nuevo contenido será tanto interesante para los nuevos jugadores como para los más experimentados, Puede que unos lo disfruten más que otros pero los nuevos tienen la ventaja de que hay mucho más contenido anterior para disfrutar. Tiene una gigantesca y animada zona nueva, una historia principal épica, un nuevo árbol de habilidades basado en la Orden Psijiic y la presentación de la artesanía de joyería. Por primera vez aparece la misteriosa Orden Psijic ubicada en un enigmático hogar, la ciudad de Artaeum.

Lo bueno de esta expansión para los más nuevos es que podrán jugar directamente a Summerset, sin tener que completar contenidos anteriores de TESO. Un tutorial nuevo y una zona inicial los pondrán rápidamente al día y los prepararán para salvar Tamriel de la conspiración daédrica. Si eres de los jugadores de largo recorrido puedes seguir jugando en la nueva zona con tus personajes disfrutando del nuevo contenido. Además se ha potenciado el juego individual para que no necesaria-



mente tengamos que tirar siempre de amigos u otras personas para disfrutar del contenido del juego, no decimos que esto se haya obviado pero si que da la posibilidad de disfrutar bastante a los que les gusta ir por libre aunque claramente este dentro de un MMO. Esta vez no vamos a hablarte del juego principal ni de los anteriores contenido que ha recibido el mundo porque ya son un montón por lo que dependerá de ti verlos todos aunque siempre puedes buscar anteriores número de la revista Creative Future Games y leer todo lo que hemos escrito sobre ellos.

En el juego base hubo muchas quejas de sobre la historia y por ello mismo los desarrolladores han ido mejorando juego a juego llegando a mostrar una historia interesante en este contenido, disfrutareis de la narrativa incluso sin pensarlo ya que no es lo que esperamos de un juego de este género, así que si lo trae mejor aún para nosotros. Lo que también nos ha gustado es la poca relación entre la historia y las misiones secundarias lo que hace que



realmente desconectemos cuando nos pongamos con ellas y que cuando nos centremos en la historia principal no nos desviemos si no queremos de la gran historia.

Con este nuevo contenido iremos a la increíble isla de Estivalia, para explorar el hogar de los altos elfos por primera vez desde The Elder Scrolls: Arena, en 1994. Por orden de la reina Ayrenn, ahora la isla de Estivalia queda abierta a los extranjeros; pero una amenaza daédrica se cierne sobre el impresionante hogar de esta raza.

Este capítulo incluye una cantidad enorme de contenido y actualizaciones de las funcionalidades. Cuenta con una zona nueva, la isla de Estivalia, una tierra excepcionalmente hermosa que constituye una incorporación incluso mayor que la de la gigantesca Vvardenfell de TESO: Morrowind. No solo podremos jugar a este nuevo contenido desde el principio sino que además con solo tener el juego base no necesitaremos las demás expansiones para jugar. Yo recomiendo que probéis

todas por cada una es especial a su manera pero si vais a comenzar y no queréis quedaros atrás no es mala opción empezar por esta expansión para describir el juego.

El árbol de habilidades ha sufrido modificaciones en las cuales no entraremos en detalle para no alargar demasiado este análisis. Si podemos deciros que tendremos una nueva rama para los magos con la cuales jugaremos con el tiempo, ya sea ralentizándolo, parándolo o mejor aún, echar marcha atrás para seguir otro camino distinto. Esta nueva rama dará mucho juego ya que consigue un nuevo aliciente para jugar, no dudes en probar esta especialidad porque lo disfrutareis.

Si lo tuyo es el JCE esta nueva expansión cuenta con los desafíos de Cloudrest (Nubelia) donde hay una nueva Trial para 12 jugadores, nuevas Delves y jefes, y otros contenidos que incluyen los Abyssal Geysers (géiseres abisales).





Para los que os tira más las horas de juego que la calidad deciros que este juego tiene de los dos. Tiene mucha calidad por la cantidad de cosas que ofrece y además una cantidad horas considerable. LA zona nueva es bastante distinta de lo visto hasta ahora porque el juego siempre ha tenido su toque oscuro. Cierto que cuenta con mucho espacio abierto, casi la mayoría del contenido es en el exterior pero siempre con un juego de color tintados por el negro dando esa seriedad que busca el juego. En este contenido nuevo nos movemos a una isla que bien han querido que sea totalmente una parte nueva, un paraíso dentro del juego. Todo serán colores vivos y atrevidos dando un colorido especial y nuevo al juego, seguro que os gustará y los disfrutareis.

CONCLUSIÓN

The Elder Scrolls Online: Summerset ha sido pensada no solo para lo que ya están dentro del mundo sino además un aliciente para que los nuevos se atrevan a probarlo o porque no a volver a jugar si ya lo probaste en su día. Un nuevo entorno, una nueva rama de habilidades, más enemigos, más contenido PJE y una trama de lo mejor que hemos visto hasta ahora.



FRENETISMO POR LOS CUATRO COSTADOS

Disfruta desafiando la gravedad con este videojuego de carreras arcade donde lo más importante no será llegar el primero, e incluso ni tan siquiera llegar sino eliminar a tus contrincantes

Si os digo que parte del equipo de desarrollo ha trabajado en juegos tan conocidos como Driveclub y MotorStorm que os podéis imaginar que os vais a encontrar. Pues eso, un juego bueno, loco y de calidad donde no se busca competir para demostrar que eres el más rápido en la pista si no que solo los más duros llegarán al final porque tendrás que acabar con todos los enemigos que te encuentras, y no todos los competidores serán fáciles, unos caerán con solo un empujón pero otros te lo harán pasar realmente mal porque no te lo dicho aun pero ¿Sabes que cuentas con ataques propios?

Haceros una idea del frenetismo de las carreras, las cuales desafían a la gravedad con una alocada velocidad tanto en tu consola solo como en carreras online en equipos de 6vs6, donde el juego en equipo resultará esencial si quieres salir triunfante.

Cada vehículo tendrá su propio rol donde nunca antes ha sido tan



importante trabajar en equipo, ver qué papel juega cada uno, concretar quién debería atacar y quién defender en cada uno de los modos de juego. Cada coche cuenta con sus propiedades habilidades e incluso un ataque especial (la barra RUSH) que tendremos que hacer todo lo posible por rellenarlo pronto porque puede ser que decidamos la carrera con ello y no solo eso, de esta forma conseguiremos mejores recompensas. No olvidarme de deciros que el juego cuenta con material desbloqueable como diseños y lápidas, si lápidas para que marquemos eternamente nuestro el lugar donde caímos.

En lo respectivo a la jugabilidad que más os voy a decir que tendréis que hacer lo posible por colisionar de manera que derribemos a los competidores porque esto será clave para ganar. No penséis que vais a ir solo por carreras ya que pasaremos muchos ratos en el cielo tras pasar por las rampas luego tendremos que ver donde y cuando saltamos para aprovechar la caída. El juego contará con cuatro modos de juego por los que



pasar para disfrutar de todo su potencial. Entre estos tendremos uno Contrareloj donde tenemos que ir sumando tiempo para que el otro equipo termine antes que nosotros, otro será el de obtener más puntos que el equipo contrario; El juego de las tres vidas donde ya supondréis que una vez perdamos las tres vidas estamos acabados; y finalmente el modo donde deberemos seguir una luz, el que más tiempo dentro de esta esté ganara y suponemos que ya os imagináis que recibir golpes y demás no ayudará por lo que acabar con los enemigos y seguir la luz.

Disponemos de ocho clases de coches, y cada una de ellos cuenta con habilidades únicas como hemos dicho. Cada tipo de coche cuenta con un estilo especial y una serie de ventajas que tendremos que valorar para ver cual nos interesa más. Entre las clases de coches nos encontramos los siguientes con sus habilidades :

BLADE (RUSH Firewall, deja un rastro destructivo de fuego; ABILITY Crashbang, las lápidas que



dejes cegarán a los rivales; y TRAIT Tumbler, gana potencia RUSH directamente con saltos); OUTLAW (RUSH Drain, vacía los potenciadores de los rivales; ABILITY Slam, bruscos aterrizajes causan una onda expansiva; y TRAIT Show-Off, consigue RUSH directamente tras realizar trucos); VORTEX (RUSH Turbulence, deja atrás una estela disruptiva de aire turbulento; ABILITY Touchdown, los aterrizados de impulso sincronizados son más efectivos; y TRAIT Spiral, obtén RUSH directamente realizando rotaciones de 360); CHARGER (RUSH Bulldoze, ábrete paso entre tus rivales con un efecto RUSH físicamente superior; ABILITY Airstrike, magnetismo mejorado en ataque aéreos; y TRAIT Daredevil, consigue RUSH directamente al conducir cerca de los enemigos); INTERCEPTOR (RUSH Rampage, rellena tu medidor RUSH tras cada derribo; ABILIT Surge, el uso inicial del impulso es más potente pero más costoso; y TRAI Pinpoint, consigue RUSH directamente al salvarte de una colisión); DYNAMO (RUSH Energize, abastece de impulso a los compañeros; ABILITY Restock,

Deja impulsos para que tu equipo los recoja; TRAIT Unite, consigue RUSH al conducir cerca de los compañeros); TITAN (RUSH Blockade, usar Rush deja un rastro de bloqueos que ralentiza a tus oponentes; ABILITY Shield, aumenta la resistencia de los compañeros; y TRAIT Impact, obtiene RUSH directamente tras derribar oponentes); ENFORCER (RUSH Blackout, deja a ciegas a cualquier oponente que vaya detrás; ABILITY Shutdown, golpea a los oponentes para desactivar temporalmente su impulso; y TRAIT Bully: obtiene RUSH





directamente de derribar rivales).

Como podéis ver elegir el coche correcto y los aliados será clave a la hora de competir porque preparar estrategias y hace un buen equipo nos ayudará en el combate pero no os confiéis porque cualquiera mala caída o un empujón en el momento clave os harán perder y romperá todas vuestras opciones de ganar.

Vayamos a poner alguna contra y esta es a la hora de volver a la carrera. El juego busca el frenético continuo, siempre jugando al límite con velocidades inimaginables pero a la hora de morir y tener que volver al recorrido se pierde demasiado tiempo y nos desespera porque no queremos perder ni un segundo. Sabemos que habrá penalización y demás pero no queremos que el ritmo pare. También es de decir que pasadas unas horas el juego pierde parte del encanto y es posible que la curva de diversión vaya bajando fácilmente con cada carrera.

CONCLUSIÓN

OnRush es un juego frenético y cargado de emoción. No tenemos un juego de carreras arcade normal, ni mucho menos un simulador, sino un juego de carreras donde el objetivo no será llegar al final de la carrera sino acabar con los demás coches. Un juego por equipos que te gustará mucho con la única pega de que con el tiempo se hace repetitivo.



UNA COLECCIÓN CARGADA DE JUEGOS ¡12 TÍTULOS!

¿30 años ya? Pues sí, 30 añazos ha cumplido esta saba y para celebrar este aniversario Capcom nos tra este juego con para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PC.

Esta colección cuenta con 12 títulos icónicos con el perfecto equilibrio arcade, entre los que se incluye el original Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II: Champion Edition, Street Fighter II: Hyper Fighting, Super Street Fighter II, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 3, Street Fighter III, Street Fighter III: 2nd Impact y Street Fighter III: Third Strike.

Los fans de la serie podremos disfrutar sumergiéndose en la historia Street Fighter con las completas biografías de los personajes, el Modo Museo donde se ofrece arte y un cronograma temporada interactivo, además de poder escuchar las canciones en el reproductor musical. Soporte para lobbies de hasta cuatro jugadores aguardando por subir en los escalafones a través de partidas por clasificación. En este museo descubriremos mucho más de la saga,

parte que nunca habíamos visto como los bocetos de los primeros personajes o el diseño de lose scenarios. Y un detalle que gustará a muchos es que hay un listado de los ataques de cada personaje.

Podremos volver a revivir históricos momentos de la saga, entre los que se incluye la incorporación de dos de los más famosos héroes de los videojuegos - Ryu y Ken en el original Street Fighter -, además de explorar la cronología de los eventos que ayudaron a crear una de las mayores sagas de videojuegos de lucha del mundo.

Seguro que muchos estaréis pensando que como va el tema de la jugabilidad, pues os podemos decir que como cada juego nos la presentó en su día. Lo bueno de esto es que no perderemos nuestros recuerdos cuando volvamos a retomar cualquiera de los juegos.

Si hablamos del online, tenemos cuatro de los títulos clásicos, entre ellos Street Fighter II: Hyper Fighting, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha 3 y

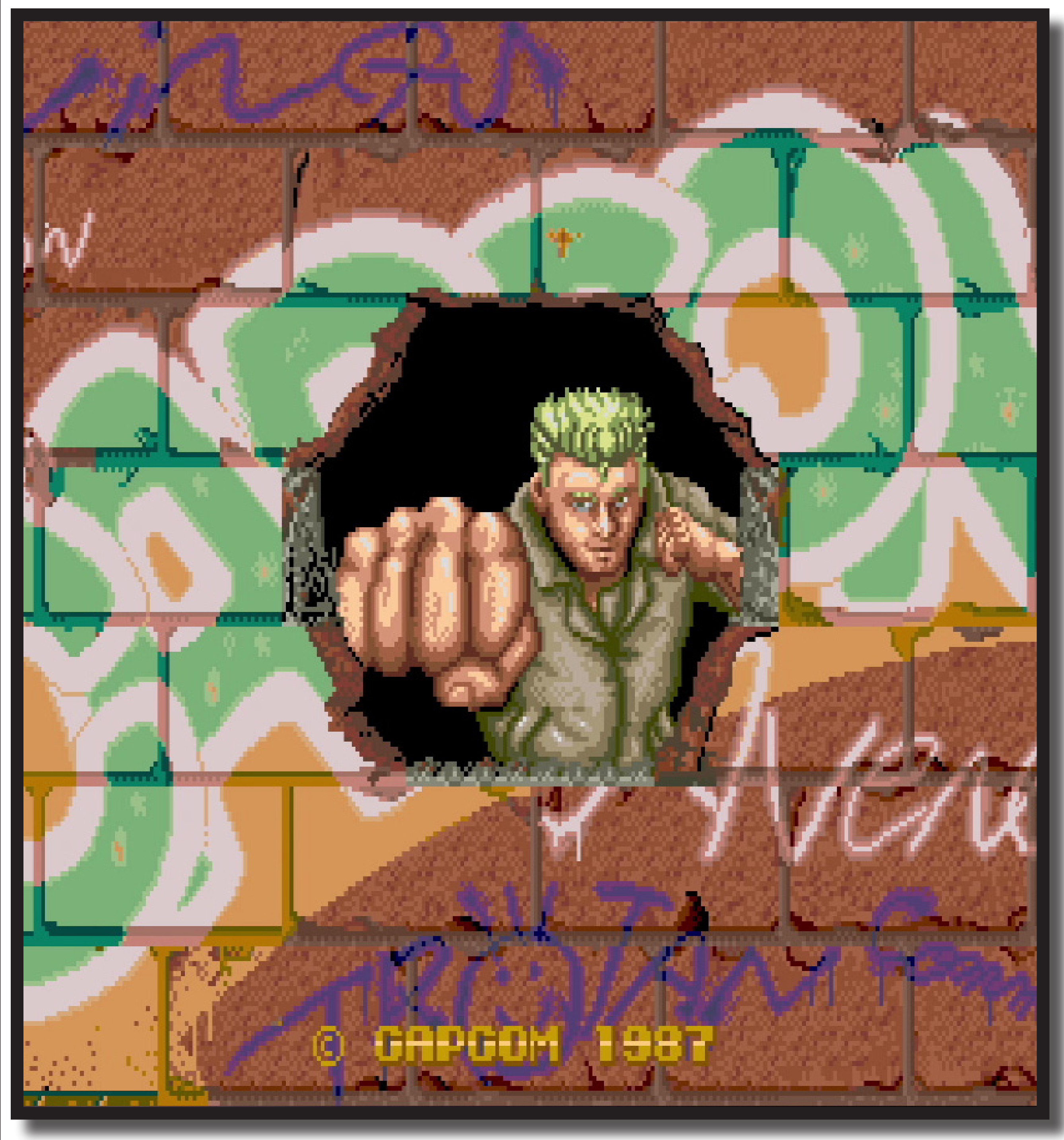


Street Fighter III: Third Strike.Además de las opciones de partida casual y por clasificación, hasta cuatro jugadores pueden unirse a un lobby donde se puede jugar contra la máquina al tiempo que esperamos una partida. Cada título cuenta con su Clasificación global y la tecnología de "rebobinado". Un modo torneo para hasta ocho jugadores es exclusivo para la consola Nintendo Switch; se trata de una recreación del juego arcade Syper Street Fighter II: Tournament Battle, que se sirve del sistema de conexión en red local para disputar un torneo en forma de grupos.

En lo referente a la cantidad de jugadores ya sabéis que esta saga destaca porque hay muchísimos jugadores para jugar, la saga Street Fighter tiene un elenco grandísimo, pero incluso con ese dato echamos de menos algunos de ellos porque los juegos que tenemos son las versiones arcade y nos las de consola porque

lo que muchos de los jugadores que se incluyeron en las versiones de consola no los veremos aquí.

En lo referente al apartado gráfico y sonoro. Todo como siempre, no habrá ningún problema aunque si vemos una mejora en la sensaciones que nos ofrece el juego con unos gráficos que se mueven de lujo. Y si buscas recrear más aun la experiencia se puede jugar como si estuviéramos con un monitor de recreativa, os lo recomiendo con los primero juegos para que disfrutéis más de lo que fueron en su días estos juegos.



GENERO: LUCHA | PLATAFORMA: PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CAPCOM / DIGITAL ECLIPSE





CONCLUSIÓN

Una colección recomendable para los amantes de los juegos de lucha y más aún para los fans de esta saga porque por un precio muy interesante tendremos todos los juegos en un solo disco que no es poco ya que no recuerdo ninguno que incluya tantos juegos de una misma saga de esta forma. Todo con algunas mejoras pero sobre todo con la esencia de siempre.



ACABA CON LOS DEMONIOS Y HAZ QUE SE UNAN A TUS FILAS

Un juego con más una historia más completa, nuevos personajes y más ilustraciones

Llega a Nintendo 3DS Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux con un buen precio y cargado de contenido. El juego llega con contenido de la historia adicional, nuevas ilustraciones de la mano Masayuki Doi, y un nuevo personaje, Alex, Strange Journey Redux es una aventura que los fans de las aventuras de rol japonés.

Una distorsión espacial repleta de demonios que amenaza con tragarse la Tierra ha aparecido en la Antártida. Ante este panorama, Naciones Unidas forma un equipo de especialistas de alto nivel al que encomienda llegar hasta la anomalía y descubrir cómo detenerla desde su origen.

Nos pondremos en la piel de un valiente soldado que está investigando esta anomalía espacial, la Schwarzwelt, una cúpula de energía oscura que amenaza con tragarse la tierra. Una vez dentro, descubriremos que alberga un reflejo terrorífico de nuestro propio mundo, poblado por demonios que están deseando conocernos. Una historia que nos ha gustado



mucho porque no solo es entretenida sino muy cautivadora. El género que toca y la forma de mostrar todo hará que nos vayamos interesando por saber más y más conforme avancemos en la historia de Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux. Completar el juego no será tarea rápida por lo que si tenéis una Nintendo DS con este juego tendremos muchísimas horas de entretenimiento.

Cuenta con finales alternativos, una nueva mazmorra y mucho más contenido que ya veréis en el juego. Dentro de este contenido disponemos de las ilustraciones totalmente nuevas de Masayuki Doi, gráficos actualizados y mejoras en la IU entre muchas otras cosas. También hay que destacar que esta edición del juego será más fácil que la original, tal vez vieron que era un reto demasiado alto para algunos jugadores por lo que es de agradecer que den la oportunidad de jugar a todo el mundo. Tanto ha cambiado que contamos con un opción en el traje que incluso si morimos durante un combate nuestros demonios aliados se-



guirán peleando hasta la muerte.

La nueva mazmorra no solo ampliará la duración del juego sino que esta completísima, llena de contenido nuevo y muy muy larga. Contaremos con nuevos eventos que nos serán más que útiles para mejorar nuestros personajes a la vez que conseguimos más materiales. Encima las batallas con los jefes finales os gustarán mucho y darán un toque especial a esta nueva versión del juego.

También veremos un nuevo personaje, Alex, que desempeñará un papel fundamental en la trama. Poco sabemos de ella, pero hay algo que sí es seguro: tenéis una cuenta pendiente. La acompañan otros nuevos demonios que quizás reconozcas de otras entregas de SMT. El juego nos moverá a través de mazmorras donde deberemos explorarlas a la que se nos proponen misiones para realizar que nos harán el recorrido más completo. Estas no son tan fáciles de completar porque cuenta con mucha parte de exploración desde zonas no visibles de primevas hasta misiones

secundarias sin dejarnos atrás el material que iremos recolectando para luego usar. Todo siempre cargado de demonios con los que luchar y acabar. Pero mejor aún, ¿porque aniquilarnos si los podemos añadir a nuestras filas?

Cada uno de estos será único y útil en uno u otro sentido, no perdáis la oportunidad de mejorar vuestras filas. No os olvidéis pero el sistema de subida de nivel será necesario para optar a conseguir capturas o convencer a los demonios a unirse a nuestras filas porque solo tendremos esa posibilidad si somos más fuertes que ellos.

Estos demonios cuentas con sus propias habilidades por lo que será interesante probarlos a todos. Pero al igual que son fuertes también tienen debilidades contra ciertos elementos con lo que entra la parte táctica del juego, incluso se puede aprovechar tener en las filas más de un demonio del mismo tipo. Imaginarios contar con cuatro personajes en el grupo cuantas posibilidades tendremos para plantear.



GENERO: JRPG	PLATAFORMA: 3DS
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: ATLUS/SEGA

12 www.pegi.info

SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY REDUX

		HISTORIA	8.6
GRAFICOS	8.7	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	5.7

NOTA 8.5

REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ

Gráficamente no queremos entrar demasiado porque es muy sencillo, la consola no nos deja que el juego destaque de manera notable pero dentro del catálogo de esta está entre los juegos notables. Si decir que como hemos comentado antes las ilustraciones son totalmente nuevas y de la mano de Masayuki Doi, en este sentido si veremos un juego sobresaliente y con mucho que admirar durante nuestros recorridos.

En lo referente al doblaje no tenemos tanta suerte porque el juego viene con las voces superpuestas originales en japonés y texto en inglés.

CONCLUSIÓN

Podemos decir finalmente que Shin Megami Tensei: Strange Journey Redux es un buen juego de rol, un juego ideal para aumentar nuestro catálogo de la pequeña de Nintendo. Una gran historia, mucho contenido nuevo y grandes toques de acción cuando estemos jugando las estratégicas batallas contra los demonios que nos iremos encontrando. Es incluso una compra a tener en cuenta para los que ya probaron el juego.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
RED DEAD REDEMPTION 2
FIFA 19
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube